Nintendo Switch · eShop · Retro

12/21 · Ausgabe 296 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGA

4 194373 905508 12

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50
Italien, Spanien € 7,20

TEST & SPECIAL

MARIO PARTY SUPERSTARS

Feiern wie früher? Endlich findet Mario Party zu alter Stärke zurück!
Außerdem im Heft: Retro-Rückblick auf Mario Party 1 bis 3

VORSCHAU

PIKMIN BLOOM

Wieso das neue AR-Spiel von Niantic keine Konkurrenz für Pokémon Go ist, das aber auch nicht sein will – unserer Erfahrungen mit der App!

TEST

SHIN MEGAMI TENSEI 5

Kaufempfehlung für Persona-Fans? Wir nehmen das Switch-exklusive JRPG unter die Lupe.

GEAR·CLUB UNLIMITED 2

DEFINITIVE EDITION

ERHÄLTLICH AB DEM 30. NOVEMBER 2021!

NINTENDO SWITCH™

Fahre legendäre Fahrzeuge auf einer riesigen Karte!

Überarbeitete Grafik für ein intensives Erlebnis!

Die umfassendste Version inklusiver aller jemals erschienenen DLCs!

©2021 Microids SA. All rights reserved. Developed by Eden Games. Published by Microids SA.
All rights reserved. The names, designs and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission.

astragon ENTERTAINMENT

MICROIDS

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Solche Luxusprobleme haben wir normalerweise selten: Wegen des Umfangs der Metroid-Komplettlösung (die mit dieser Ausgabe abgeschlossen ist), mussten wir an anderer Stelle Seiten sparen. Zum Opfer gefallen ist diesem Umstand der Test zu Super Monkey Ball: Banana Mania. Keine Sorge, wir liefern ihn im nächsten Heft nach, alternativ lest ihr online auf pcgames.de, was wir von AiAis Abenteuer halten. Und wie Veteranen beim Blättern vielleicht sofort auffällt, wurde die Seitenzahl der Neuigkeiten aus der Spieleindustrie eingedampft. Wieso? Als Printmagazin können wir nie so aktuell sein wie eine Webseite, weshalb wir entschieden haben, die so frei gewordenen Seiten lieber mit redaktionellen Inhalten mit höherer Halbwertszeit zu füllen – Vorschauen, Specials, Tests und so weiter. Warios Sinnloswissen und der Steckbrief sind jetzt auf den Community-Seiten heimisch! Feedback zu dieser Entscheidung könnt ihr uns wie immer gerne zukommen lassen. Aber genug von den Themen, die nicht im Heft sind und stattdessen hin zu den Artikeln, die ihr in der November-Ausgabe der N-ZONE findet!

Angesichts von Kälte und Dunkelheit ist der November zwar vielleicht nicht die erste Wahl für leidenschaftliche Spaziergänger, dieser Umstand hat uns aber nicht davon abgehalten, mit den kleinen Pikmin Wald und Flur zu erkunden. Einen Vorabeindruck zur neuen App Pikmin Bloom von Niantic (Pokémon Go) lest ihr in unserem Vorschaubereich. Wer in der finsteren Jahreszeit lieber Zeit im Wohnzimmer verbringt, für den haben wir gleich zwei Partyspiele auf Vergnüglichkeit getestet: Mario Party Superstars ist das große Cover-Thema, mit The Jackbox Party Pack 8 haben wir aber einen weiteren Titel dieser Sparte für euch geprüft. Die durch die Zeitumstellung zusätzliche Stunde könntet ihr aber auch in das umfangreiche JRPG Shin Megami Tensei 5 investieren – auch das haben wir ganz genau unter die Lupe genommen. Oder ihr sackt mithilfe unserer Metroid-Lösung die Items ein, die Samus noch zu ihrem Glück fehlen! Zum Schmökern bei Tee und Kerzenschein bieten sich hingegen unsere drei spannenden Reportagen im Magazin-Bereich an – wir hoffen jedenfalls, in diesem Heft ist für jeden etwas dabei!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 12/2021

Neu dabei
Wir begrüßen wieder neue Praktikanten, die die N-ZONE nach Kräften unterstützen: Herzlich willkommen, Niklas, Lennart (der schon in der letzten Ausgabe mithalf), Marc und Benjamin! Niklas als Mario-Party-Experte war natürlich die erste Wahl für den Test von Mario Party Superstars – und im Retro-Bereich wirft er einen detaillierten Blick auf die drei N64-Klassiker der Serie.

So viel Zeit muss sein
Nach deutlich über 40 Stunden Spielzeit und einigen Bildschirmtoden sah unser freier Autor Yannik endlich den Abspann des Switch-exklusiven Japano-Rollenspiels Shin Megami Tensei 5 – welche Gefühle das in ihm auslöste, lest ihr weiter hinten im Testbereich dieser Ausgabe!

HEFTINHALT 12/2021

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

Die Irrungen und Wirrungen der Altersfreigabe 08
Umweltschutz in Videospielen 14
Die Entstehungsgeschichte der Adventures 20

VORSCHAU

Animal Crossing Update + DLC 28
Pikmin Bloom 30

TEST

Das Team 32
Mario Party Superstars 34
Shin Megami Tensei 5 40
Hot Wheels Unleashed 44
Guardians of the Galaxy 48
Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers 52
Jackbox Party Pack 8 54
Crysis Remastered Trilogy 56
Super Smash Bros. Ultimate: Kämpfer-Pack 11 (Nachspiel) 58
Topspiele 60

SERVICE

Item-Guide für Metroid Dread, Teil zwei 64

RETRO

Mario Party 1 bis 3 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98

48 | TEST | GUARDIANS OF THE GALAXY

58 | **TEST** | SUPER SMASH BROS. ULTIMATE KÄMPFER-PACK 11 (SORA)

80 | **RETRO** | MARIO PARTY 1 BIS 3

28 | **VORSCHAU** | ANIMAL CROSSING UPDATE + DLC

56 | **TEST** | CRYSIS REMASTERED TRILOGY

14 | **MAGAZIN** | UMWELTSCHUTZ IN VIDEOSPIELEN

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

VORGÄNGER VON DYING LIGHT 2

KEINE E-SHOP-VERSION IN EUROPA – WEGEN DEUTSCHLAND

Weil das Actionspiel hierzulande auf dem Index steht, gehen Zombiejäger auch anderswo leer aus.

Der Vorgänger zu Techlands Zombie-Actionspiel Dying Light 2 wurde nach etwa sechs Jahren am 19. Oktober 2021 mit sämtlichen Bonusinhalten auch auf der Nintendo Switch veröffentlicht. Spieler in den Vereinigten Staaten oder Asien können den Titel derzeit ganz regulär im Nintendo e-Shop erwerben, in Europa, Australien und Neuseeland ist dies jedoch nicht der Fall. In einem Forum zum Spiel fragte ein Nutzer, wieso die Version für die Nintendo Switch in einigen Regionen noch nicht verfügbar ist. Schließlich wurde das Spiel bereits offiziell veröffentlicht. Hierauf antwortete ein Mitarbeiter des Entwicklerstudios Techland: „Wenn du von der digitalen Version sprichst, dann ist diese aufgrund des Inhalts derzeit in Deutschland verboten, wo der europäische e-Shop offiziell registriert ist. Dies macht es unmöglich, das Spiel in europäischen Ländern und auch in Australien und Neuseeland offiziell zu vertreiben. Wir arbeiten derzeit mit unserem Partner und den lokalen Behörden daran, das Verbot so schnell wie möglich aufzuheben.“ Spieler in diesen Gebieten müssen wohl auf den Retail-Release des Spiels ausweichen. In Deutschland bleibt der Titel, als einer der wenigen aus der letzten Konsolengeneration, weiterhin indiziert. Da Techland jedoch daran arbeitet, dieses Verbot aufzuheben, besteht natürlich die Möglichkeit, dass der Vorgänger zu Dying Light 2 irgendwann vom Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gestrichen wird. Zuletzt wurde etwa die Indizierung des N64-Klassikers Goldeneye 007 nach 24 Jahren aufgehoben.

Daniel Link

NINTENDO SWITCH ONLINE

ERWEITERUNGSPAKET ERNTET VIEL KRITIK

Hoher Preis, viele Macken – Nintendos neue Abo-Erweiterungsoption ist aktuell eher unbeliebt.

Das Erweiterungspaket für Nintendo Switch Online stößt derzeit auf viel Kritik von Spielern weltweit. Im Fokus stehen dabei die im Paket enthaltenen Games für das Nintendo 64, die laut einigen Abonnenten des Online-Dienstes nahezu unspielbar sein sollen. Die offenbar schlechte Emulation der Spieleklassiker sorgt auch gerade deshalb für Unmut, da das optionale Erweiterungspaketes doppelt so teuer ist wie die Basis-Version von Nintendo Switch Online – hierzulande kostet das Paket 40 Euro jährlich. Die Spieleklassiker vom Sega Mega Drive scheinen gut zu funktionieren, doch die neun zum Start verfügbaren N64-Games haben teilweise massive Probleme. Spieler berichten von Input-Lag und auch von zu spät wiedergegebenem Sound. Bei Mario Kart scheint es zudem immer wieder Probleme mit Texturen zu geben und das Spiel fordert zum Speichern einiger Daten ein Controller Pack. Das Steckmodul, das man seinerzeit in den Controller des N64 schob, um Savegames zu sichern, gibt es aber natürlich nicht auf der Nintendo Switch. Des Weiteren berichten Spieler davon, dass auch andere Spiele in der Sammlung Probleme mit der Abspielgeschwindigkeit der Musik haben. Manchmal spiele sie viel zu langsam, dann aber wieder viel zu schnell. Yoshi’s Story und Lylat Wars leiden offenbar zudem an Framerate-Einbrüchen. Einige Spieler bemängeln zusätzlich die Tastenbelegung, die sich nicht ändern lässt, ohne in die Systemeinstellungen der Nintendo Switch zu wechseln und dort eine Änderung des Controllerlayouts an sich vorzunehmen. Zwei der C-Tasten liegen dabei auf X und Y. Um die anderen beiden C-Tasten zu nutzen, muss man ZR gedrückt halten.

Christian Dörre

NINTENDO GEWINNT PIRATERIE-VERHANDLUNG
BOWSER DROHEN ZEHN JAHRE HAFT

Der kanadische Hacker Gary Bowser hat mit seinem Team Custom-Firmware für die Switch verkauft.

Im letzten Jahr wurde Gary Bowser, Mitglied der Hackergruppe Team-Xecuter von Nintendo angeklagt, weil er Custom-Firmware für Nintendo Switch verkaufte, die Piraterie auf der Konsole ermöglichte. Nun fanden die Gerichtsverhandlungen statt, in denen über den Fall und die Strafe diskutiert wurde. Zwar gab es in der Vergangenheit mehrere Fälle, in denen Nintendo verschiedene ROM-Seiten erfolgreich verklagte und diese offline hat nehmen lassen, doch beim Team-Xecuter hat sich zuletzt auch das US Justice Department eingeschaltet. Die Hackergruppe soll mit dem Verkauf von Custom-Hardware und -Firmware zweistellige Millionenbeträge eingenommen haben. Gary Bowser – ein 52-jähriger Mann aus Kanada – wurde in der Dominikanischen Republik festgenommen und schließlich in die USA überführt. Neben der Beteiligung an der Hackergruppe soll er eine eigene Webseite betreut haben, die die Produkte von Team-Xecuter unterstützt hat. Damit soll Bowser nochmals 320.000 US-Dollar verdient haben. Vor Gericht plädierte der Angeklagte auf schuldig. Bis zu zehn Jahre im Gefängnis könnten dem Mitglied der Hackergruppe bevorstehen. Die genaue Strafe wird bald in einer weiteren Verhandlung geklärt. Eine Schadensersatzzahlung in Höhe von 4,5 Millionen US-Dollar an das klagende Unternehmen Nintendo steht aber schon fest. Der aktuelle Fall ist nicht der einzige, in den Gary Bowser derzeit involviert ist. Es gibt noch eine zusätzliche Klage von Nintendo, die sich mit weiterem Schadensersatz beschäftigt. Abseits vom Piraterie-Fall drohen dem Kanadier weitere Strafen, unter anderem für Geldwäsche.

Dominik Zwingmann

OVERWATCH 2 & DIABLO 4
ERSCHEINEN NUN FRÜHESTENS 2023

Blizzard hat die Release-Verschiebung seiner Großprojekte bei einer Investorenkonferenz verkündet.

Wie Activision Blizzard im Rahmen einer Investorenkonferenz bekannt gegeben hat, werden Diablo 4 und Overwatch 2 definitiv nicht im Jahr 2022 erscheinen. Während der Konferenz ging es unter anderem um die Zukunftspläne des Unternehmens und die damit verbundenen Release-Planungen. Dabei wurde schnell klar, dass einige Spiele länger auf sich warten lassen würden als ursprünglich geplant. Das hängt wohl vor allem mit den personellen Umwälzungen der jüngeren Vergangenheit bei Blizzard Entertainment zusammen, wie COO Daniel I. Alegre bekanntgab: „Während wir mit neuen Führungskräften bei Blizzard und innerhalb der einzelnen Franchises – vor allem in bestimmten kreativen Schlüsselpositionen – gearbeitet haben, stellte sich heraus, dass einige der Blizzard-Inhalte, die für das nächste Jahr geplant waren, von zusätzlicher Entwicklungszeit profitieren würden, um ihr volles Potenzial zu entfalten. Wir planen weiterhin, im nächsten Jahr eine große Menge an Inhalten von Blizzard zu veröffentlichen, obwohl wir mit einem späteren Launch von Overwatch 2 und Diablo 4 kalkulieren als ursprünglich gedacht.“ Bisher hat Activision Blizzard weder für Diablo 4 noch für Overwatch 2 einen neuen Termin genannt. Die Aussagen des Publishers deuten jedoch darauf hin, dass es im Jahr 2023 so weit sein dürfte. Der Publisher betonte während der Konferenz, dass es sehr wichtig sei, den beiden Projekten mehr Zeit einzuräumen, um sowohl die Community zufriedenzustellen als auch einen langfristigen Erfolg zu ermöglichen. Während ein Switch-Release von Diablo 4 noch in den Sternen steht, wurde Overwatch 2 übrigens bereits für die Nintendo-Konsole bestätigt.

André Linken

DIE IRRUNGEN UND WIRRUNGEN

DER ALTERSFREIGABEN BEI COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN

Gängelung, Bevormundung, Zensur: Viele Spieler stehen den Altersfreigaben der USK skeptisch gegenüber. Manche verstehen nicht den Sinn dahinter, andere stellen die Beurteilungskriterien infrage. Und als ob das Leben nicht schon kompliziert genug wäre, kochen viele Länder auch noch ihr eigenes Süppchen. Höchste Zeit, den Wirrwarr hinter den Altersfreigaben zu sortieren.

Von Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Die Idee zu diesem Report entstand bereits vor 26 Jahren. Damals eroberte Windows 95 den PC und verdrängte das bis dato dominierende Betriebssystem MS-DOS. Zudem waren die Rechner inzwischen leistungsfähig genug, um alte Spieleklassiker zu emulieren. Das wiederum machte sich Publisher Activision in seiner Sammlung Atari 2600 Action Pack (1995) zunutze, die 15 alte VCS-Spiele vereinte. Mit an Bord war River Raid von 1982: ein Shoot-'em-Up-Urgestein, in dem der Spieler mit einem Flugzeug über einen Fluss flog und Schiffe sowie andere Flieger abschoss.

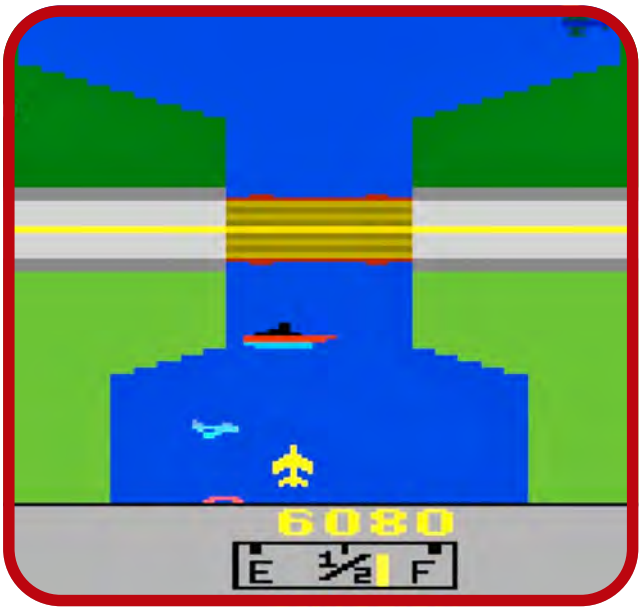
Die Sammlung erntete gute Kritiken, nur hatte Activision offenbar eines nicht bedacht: River Raid war seit 1984 eines der ersten in Deutschland indizierten Spiele überhaupt, weshalb das Action Pack hierzulande eigentlich weder beworben noch öffentlich hätte verkauft werden dürfen.

Es dauerte sieben weitere Jahre, bis im November 2002 eine weitere Sammlung namens Activision Anthology erschien – diesmal für die Playstation 2. Im Zuge dessen stellte der Publisher einen Antrag, damit die Rechtslage in Deutschland geklärt ist. Dem wurde stattgegeben und River Raid am 31. Januar 2003 von der Liste der indizierten Spiele gestrichen.

Nun die Pointe: Beide Sammlungen bekamen eine Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, kurz USK. Und deren Urteil lautete: Freigegeben ohne Altersbeschränkung!

Der Richtigkeit halber sei gesagt: Im Netz geistern Coverbilder der deutschen PS2-Version herum, die einen „Ab 6 Jahre"-Sticker zieren. Allerdings spricht die USK auf ihrer offiziellen Webseite unmissverständlich von einer Freigabe ohne Altersbeschränkung. Und letztlich ist es auch egal, ob die Sammlung nun ab 0 oder 6 Jahren frei gegeben wurde. Fakt ist: Innerhalb von zwei Dekaden drehte sich der Jugendschutz komplett um 180 Grad. Aus einem Spiel, das laut offizieller Begründung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz BPjS) „emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften" habe und den Spieler „in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken" solle, wurde plötzlich eine harmlose Ballerei, die man guten Gewissens Grundschulkindern anvertrauen könne.

Natürlich handelt es sich hierbei um ein Extrembeispiel, das aber nichtsdestotrotz zeigt: Die Vergabe von Altersfreigaben beruht auf keinen mathematischen Fakten.



Jugendschutz in Deutschland im Wandel der Zeit: Der Klassiker River Raid wurde 1984 indiziert und im Laufe der nächsten zwei Dekaden von der USK als vollkommen unbedenklich eingestuft. (Quelle: Activision / Medienagentur plassma)

Das Märchen vom strengen deutschen Jugendschutz

Wir haben in Deutschland eine sehr lebendige Diskussion über den Einfluss von Computer- und Videospielen auf Kinder und Jugendliche durchgemacht. Wenn man sich allein die englischsprachige Wikipedia-Seite über „verbotene Spiele" anschaut, scheint dieser Eindruck auch im Ausland zu bestehen. Dort werden insgesamt 38 Länder aufgelistet, wobei sich ein Viertel des gesamten Textes ausschließlich auf Deutschland bezieht. Deshalb möchten wir gleich zu Beginn eines klarstellen: „Unser" Jugendschutz ist entgegen aller Vorurteile nicht der strengste – bei weitem nicht.

Doch bevor wir ins Ausland blicken, bleiben wir in Deutschland und fassen kurz zusammen: Die USK wurde 1994 in einer Zusammenarbeit mit dem Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. sowie dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland gegründet. Lange Zeit diente sie als Jugendschutzeinrichtung, die unverbindliche Altersempfehlungen vergab. Vor allem konnte sie nicht vorschreiben, welche Spiele an wen verkauft werden durften.

Die einzige Institution, die so etwas ansatzweise machen konnte, war die BPjS: Als Bundesbehörde hatte sie die Handhabe, Spiele zu indizieren. Diese Maßnahme war zwar nicht mit einem landesweiten Verbot gleichzusetzen, aber mit massiven Einschränkungen versehen. So durften indizierte Spiele nicht mehr an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden, ein Händler konnte sie nicht öffentlich zum Verkauf anbieten und auch wir Journalisten mussten achtgeben, ein indiziertes Spiel ja auch nicht nur beim Namen zu nennen. Denn eine Indizierung schloss ein Werbeverbot mit ein, worunter automatisch jeder Test und jede Kritik fiel – egal, ob positiv oder negativ!

Das Schlimmste war jedoch die Willkür: Da Indizierungen nur auf Antrag stattfanden, wurden manche Titel erst Jahre nach Veröffentlichung geprüft. So erschien 1981 das allererste Castle Wolfenstein für Apple-II-Computer, die inhaltsgleiche C64-Umsetzung wurde jedoch erst sechs Jahre später unter die Lupe genommen.

Von einer Tragödie zur Kehrtwende

All das änderte sich im April 2002, als ein 19-Jähriger an einem Gymnasium in Erfurt einen Amoklauf beging und an seiner ehemaligen Schule 17 Menschen inklusive sich selbst erschoss. Zwar wurde schnell ersichtlich, dass sein Hauptmotiv mutmaßlich der Rausschmiss aus der Schule war und er somit dank der Thüringer

Die britische ELSPA war in den 90ern bekannt für ihre niedrigen Altersempfehlungen. Das Action-Adventure Ecstatica bekam allerdings eine Erwachsenen-Einstufung. Die USK vergab trotz Folterszenen einen „Ab 12"-Sticker. (Quelle: Psygnosis / Medienagentur plassma)

Landesgesetze keinen Abschluss besaß. Jedoch standen direkt nach der Tat die Computer- und Videospiele in der Kritik und wurden von lauten Stimmen der Presse sowie Politikern als Sündenbock auserkoren.

Schnell machte der Begriff der „Killerspiele" die Runde, den Laien heute bisweilen immer noch für allerlei Ego- oder Third-Person-Shooter verwenden. Die Rufe nach Verboten dieser Titel schien immer dominanter zu werden, bis regelrecht ein kleines Wunder geschah: Unter dem Druck der Öffentlichkeit erhielt die BPjS den Antrag, das bereits seit einigen Jahren gefeierte Counter-Strike – 1999 als Half-Life-Mod veröffentlicht – zu prüfen. Am Ende sah die Bundesprüfstelle jedoch von einer Indizierung ab, weil das Spielprinzip des Taktik-Shooters nicht nur auf stupides Töten ausgelegt sei.

Allerdings machte man gleichzeitig klar: Counter-Strike gehört nicht in Kinderhände! Die BPjS war einfach nicht zuständig für eine feinstufige Altersfreigabe, so wie es die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (kurz FSK) für Filme vollzog. Es gab keinerlei rechtlichen Rahmen, weshalb einer geschaffen werden musste und plötzlich die USK ins Rampenlicht rückte. Schließlich leistete man dort seit der Gründung ordentliche Arbeit, die in ihrer Form durchaus an das Wirken der FSK erinnerte.

Die Konsequenz: Der USK wurde im Zuge einer Änderung des Jugendschutzgesetzes die Verantwortung erteilt, sich um rechtlich bindende Altersfreigaben zu kümmern. Seither spielen die Mitarbeiter der in Berlin beheimateten Einrichtung jedes zu prüfende Spiel durch und arbeiten mit einem Prüfgremium von unabhängigen Sachverständigen sowie einem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörde zusammen. Dieser Personenkreis entscheidet letztlich, welche Altersfreigabe auf dem Cover eines Spiels prangt.

Stetige Aufweichung

Was sich nun wie ein massive Verschärfung anhört, ist in Wahrheit ein Riesenglück gewesen – insbesondere für erwachsene Spieler. Denn im gleichen Atemzug wurde die oben erwähnte Willkür über Bord geworfen: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften wurde in Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (kurz BPjM) umbenannt und darf seit April 2003 keine Spiele mehr auf den Index setzen, die von der USK

Das alte Counter-Strike war das entscheidende Spiel, weshalb das Jugendschutzgesetz anno 2003 in Deutschland geändert wurde. (Quelle: Valve / Medienagentur plassma)

eine Altersfreigabe erhalten haben. Dass die USK nicht perfekt ist, darf niemanden verwundern: Ihr Job ist im Vergleich zur FSK immens schwieriger, weil sie nicht nur passiv Filme konsumiert. Die Mitarbeiter müssen komplexe Spiele durchzocken, und dies möglichst gründlich. Und natürlich kann ein Hersteller schummeln, indem er etwa übertrieben blutige Gewaltszenen in einem Spongebob-Kinderspiel in Form eines Easter Eggs versteckt. Aber warum sollte er das tun? Es würde keine Woche dauern, bis der Vorfall ans Tageslicht geriete und der Backlash kaum auszuhalten wäre.

Problematischer sind da schon eher die schleichenden Änderungen der Bewertungskriterien, bei denen man nie so recht weiß: Hat sich die Gesellschaft geändert, müssen heute also andere Maßstäbe als vor 20 Jahren gelten? Waren die alten Kriterien einfach zu streng und man möchte nicht ewig die immer gleichen, falschen Argumente bringen? Oder – und dies ist eine bewusst provokante Frage – ist die Industrie inzwischen zu groß und wirtschaftlich rentabel, um Triple-A-Produktionen einen Knüppel zwischen die Beine zu werfen?

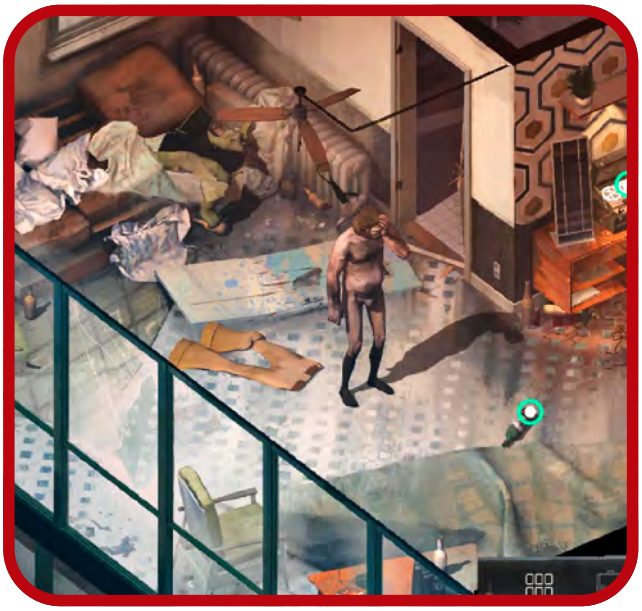
Fakt ist, dass 2004 ein Grand Theft Auto: San Andreas keine Kennzeichnung erhielt und eigens für den deutschen Markt geschnitten wurde, damit es für einen USK-Sticker reichte. Doch keine vier Jahre darauf erschien mit GTA 4 ein thematisch stark verwandter Nachfolger, der aufgrund seiner besseren Technik deutlich immersiver wirkte und den die USK zur Überraschung vieler in unzensierter Form durchwinkte.

Was man auch nie vergessen darf: Viele Hersteller nahmen präventiv Änderungen vor, um keinen Ärger mit dem deutschen Jugendschutz zu bekommen. Angeblich wurden manche Spiele wie Borderlands 2 (2012) in Sachen Gewaltgrad sogar weltweit entschärft, um länderspezifische Probleme zu vermeiden. Das klingt durchaus plausibel, denn drei Jahre zuvor musste Entwickler Gearbox Software eine speziell für den deutschen Markt angepasste Version zimmern, um für den ersten Teil der Loot-Shooter-Serie eine Freigabe zu erhalten.

Heute sind für Deutschland angepasste Versionen nahezu ausgestorben: Vertraut man der Webseite schnittberichte.com, die sehr akribisch zensierte mit unzensierten Veröffentlichungen vergleicht, dann gibt es seit 2014 kaum noch Spiele, die für den hiesigen Markt beschnitten wurden. Die letzte Hürde fiel 2018, woraufhin man nun sogar Hakenkreuzsymbolik im geschichtlichen Kontext zeigen darf. Und nicht zuletzt werden fleißig ehemals indizierte Versionen neu

Die Rache der BPjM: Nur wenige Wochen bevor die USK-Altersempfehlungen zu gesetzlich verbindlichen Freigaben aufgestuft wurden, vollzog die Bundesprüfstelle einen kleinen Kahlschlag und indizierte unter anderem das hier zu sehende Strategiespiel Command & Conquer: Generals sowie Capcoms Horror-Adventure Resident Evil: Code Veronica. (Quelle: EA Pacific / Medienagentur plassma)

Nachdem das ungeschnittene Original von GTA 4 in Deutschland auf wundersame Weise ab 18 Jahren frei gegeben wurde, nahm die Menge an zensierten Titeln hierzulande spürbar ab. (Quelle: Rockstar / Medienagentur plassma)



Keine Macht den Drogen! Das Rollenspiel Disco Elysium hatte schwer zu kämpfen, bis es in Australien zumindest eine „Ab 18"-Altersfreigabe erhielt. (Quelle: ZA/UM / Medienagentur plassma)

geprüft und bewertet, darunter die unzensierte Fassung des just erwähnten Borderlands.

All das wird nur vom irrwitzigen Fall rund um Mortal Kombat X (2015) getoppt, bei dem selbst Publisher Warner Bros. Interactive niemals mit einer Altersfreigabe in Deutschland gerechnet hatte. Man wollte das Spiel gar nicht erst bei der USK einreichen, und wie erwartet landete der Titel drei Monate nach Release auf dem Tisch der BPjM. Dort entschied man sich zur Überraschung aller wieder gegen eine Indizierung: Das Spiel sei gerade durch die überzogen dargestellten Fatalities und das Fantasy-Setting realitätsfern genug, weshalb „die Grenze zur Jugendgefährdung nicht überschritten" werde. Die Konsequenz: Warner Bros. Interactive reichte Mortal Kombat X kurzerhand bei der USK ein und erhielt eine Altersfreigabe ab 18 Jahren.

Deshalb hat es unserer Meinung nach eher den Anschein, dass der strenge Ruf der USK vornehmlich durch ihre Gründlichkeit und den Umfang der Prüfung zustande kommt. All das fällt nämlich in anderen Ländern deutlich geringer aus.

Einheit Europa

Allen voran steht die Pan European Game Information (kurz PEGI), die Altersfreigaben für einen Großteil von Europa plus Israel festlegt und sich im Vergleich zur USK etwas mehr aus der Verantwortung zieht. So dient sie bis heute in vielen Ländern eher als Orientierung anstelle eines Gesetzes, das den Verkauf gewaltverherrlichender Spiele an Minderjährige verhindern könnte.

Auch ist das Vertrauen in die Hersteller eine ganze Ecke größer: Diese füllen zuerst einen Fragebogen aus, worin sie selbst Angaben über den Gewaltgrad oder auch die Darstellung von nackter Haut in ihren Produkten machen. Hinzu kommen ein Video und das Spiel selbst, das erst im Nachhinein von weiteren Organisationen wie der NICAM oder dem VSC Rating Board überprüft beziehungsweise mit den Angaben der Hersteller verglichen wird.

Laut offizieller PEGI-Webseite zieht sich ein solcher Prozess über vier bis zehn Tage hin. Ob die Spiele dabei ähnlich wie bei der USK einmal komplett durchgespielt werden, ist nicht ersichtlich und vermutlich nicht der Fall.

Des Weiteren nutzt die PEGI eine im Prinzip gute Idee, bei deren Umsetzung man aber schnell merkt: Zu detailliert ist auch nicht gut. So klebt die PEGI weitere Sticker auf die Packung, die explizit vor Schimpfwörtern, Horror oder Sex warnen. Mit weitem Abstand am häufigsten taucht das „Gewalt"-Label auf, das auf mehr als der Hälfte der nahezu 32.000 geprüften Spiele zu sehen ist.

Der Diskriminierung-Sticker hingegen scheint sich überhaupt nicht durchgesetzt zu haben, denn laut offizieller Datenbank bekamen ihn nur drei Titel aufgedrückt: das Strategiespiel Original War (2001), das Taktikspiel SWAT: Target Liberty (2007) und ein indizierter Terroristen-Shooter für PC (2006). Hinzu kommen zwei Addons, die wir aufgrund des nach wie vor indizierten Hauptprogramms namentlich nicht nennen möchten.

Alle fünf Titel stammen von 2004 bis 2007 – und um ehrlich zu sein, können wir es uns schwer vorstellen, dass ein Hersteller freiwillig sein eigenes Spiel als „diskriminierend" bezeichnet. Nicht zuletzt deshalb, weil der zugehörige Sticker automatisch mit einer Freigabe ab 18 Jahren gekoppelt ist. Nicht ganz so hart

Wurde das erste Borderlands aufgrund seiner Gewaltdarstellung für manche Länder beschnitten (darunter auch Deutschland), drehte Entwickler Gearbox Software bei der Fortsetzung weltweit den Gewaltgrad herunter. (Quelle: Gearbox / Medienagentur plassma)

Man möchte meinen, dass ein Zombiespiel wie State of Decay aufgrund der blutigen Kämpfe hohe Altersfreigaben bekommt. Doch auch hier störte sich der australische Jugendschutz mehr am Konsum von Drogen anstatt dem zu Brei schlagen von hirnlosen Menschen. (Quelle: Undead Labs / Medienagentur plasma)

ist das Urteil bei einem anderen Thema: Sollten laut PEGI im wahrsten Sinne des Wortes Drogen im Spiel sein, dann ist eine Altersempfehlung unter 16 Jahren nicht mehr möglich.

Down Under

Verlassen wir den europäischen Kontinent, dann stoßen wir schnell auf eine weitere Institution, die mit Drogen offenbar ein noch viel größeres Problem hat. Der Jugendschutz in Australien wird vom Australian Classification Board (kurz ACB) geregelt und ist auf den ersten Blick eine Mischung aus USK und PEGI. Will heißen: Alle Spiele unter einer Altersfreigabe ab 15 Jahren sind frei verkäuflich, während alle darüber nur an Personen mit entsprechendem Mindestalter verkauft werden dürfen. Hinzu kommt ein generelles Verkaufsverbot für alle Filme und Spiele, denen eine Freigabe verweigert wird. Und wenn man sich die Liste dieser verbotenen Spiele anschaut, dann fällt einem häufig folgende Begründung auf: „Banned because of drug use related to incentives and rewards." Frei übersetzt: Verboten aufgrund von Drogengebrauch als Anreiz und Belohnung.

Skurril: Das Rollenspiel Risen ist in Deutschland ab 12 Jahren freigegeben, wird von der PEGI für den Rest von Europa ab 16 Jahren empfohlen und hat in Australien überhaupt kein Rating erhalten. (Quelle: Piranha Bytes / Medienagentur plasma)

Ein herrliches Beispiel hierfür ist das Zombie-Survivalspiel State of Decay (2013), das in Australien beinahe keine Altersfreigabe bekommen hätte. Der Grund: Der Spieler könne seinen Charakter durch die Zunahme von illegalen Substanzen verbessern. Nun kann man bereits über die strenge Richtlinie an sich streiten, doch es wird noch idiotischer: US-Entwickler Undead Labs musste schlussendlich nur ein paar Wörter austauschen oder genauer gesagt „Stimulants" gegen „Supplements" ersetzen – und alles war gut! Frei nach dem Motto: Vitamine anstatt Drogen.

Ansonsten scheint das Thema Drogen in Australien ein absolutes No-Go zu sein, weshalb es in Down Under sogar das deutsche Rollenspiel Risen (2009) erwischt hat. Dort sorgte allerdings neben dem Rauchen von Krautstängeln ein weiteres Feature für Ärger – nämlich die Tatsache, dass man im Spiel Sex mit Prostituierten haben kann. Nebenbei bemerkt bekam Risen von der PEGI eine Altersfreigabe ab 16 bescheinigt, während sich die USK auf ein vergleichsweise generöses „Ab 12 Jahren" beschränkte. Wie kann das denn sein?

Ganz einfach: Risen ist rein inhaltlich gesehen kein Kind von Traurigkeit, hält sich aber in der Darstellung sehr zurück. So gibt es in den Kämpfen nur wenig Blut zu sehen, der Sex mit der Prostituierten wird nur verbal geäußert anstatt grafisch gezeigt und die Raucherei sieht man hierzulande ebenso wenig als Verrohung der Jugend. Allgemein erscheint der deutsche Jugendschutz im Vergleich zum internationalen eher strenger zu sein, wenn etwas gezeigt und nicht nur darüber gesprochen wird – und umgekehrt.

Zyniker könnten allerdings auch frech mutmaßen: Das Spiel hat bei uns eine eher milde Freigabe erhalten, weil Entwickler Piranha Bytes ebenfalls aus Deutschland stammt. Und in der Tat gibt es ein Land, das seine höchstmögliche Altersklassifizierung fast nur für Spiele aus dem Ausland vergibt und einen Großteil seiner Inlandsprodukte verschont: Japan.

Open-World-Spiele im Nachteil

In Fernost gibt es die Computer Entertainment Rating Organization (kurz CERO), die seit 2002 tätig ist und ähnlich wie die PEGI arbeitet. Dabei fällt sofort auf, dass für die Jahre 0 bis 11 nur ein Rating existiert: CERO A. Andersherum liegen CERO D (gleichbedeutend mit ab 17) und CERO Z (gleichbedeutend mit ab 18) nur ein Jahr auseinander. Allerdings sind die rechtlichen Unterschiede immens, weil Z-Spiele nur unter Vorlage eines Altersnachweises verkauft werden dürfen.

Laut offizieller Datenbank erhielten bei über 17.500 Prüfverfahren etwas mehr als 450 Spiele ein solches CERO-Z-Rating. Weil es vor allem Open-World-Titel wie Assassin's Creed 2 (2009) oder GTA 5 (2015) erwischt, stammen fast alle Fälle aus Amerika oder Europa. Nur wenige Ausnahmen wie die Visual Novel Chaos; Child (2014) oder das brutal inszenierte Actionspiel Killer7 (2005) sind im eigenen Heimatland entstanden.

Auf der anderen Seite können japanische Kinder theoretisch solch freizügige Titel wie Dead or Alive Xtreme 3 (2016) kaufen, eben weil auf der Packung „nur" ein D-Rating zu sehen ist. Das würde wiederum besonders in den USA zu großem Aufschrei führen – dort sind knappe Bikinis, aufreizende Posen und wippende Brüste bekanntermaßen ein großes Streitthema.

No Sex in the USA

US-Amerikaner müssen sich seit 1994 mit dem Entertainment Software Rating Board (kurz ESRB) auseinandersetzen, nachdem das umstrittene Multimedia-Adventure Night Trap (1992) sowie das erste Mortal Kombat (1992) für Schlagzeilen sorgten und in einer Kongressanhörung resultierten.

Obendrein dürfte niemand überrascht sein, dass in den USA die Darstellung von Sex ein größe-

res Problem ist als jene von Gewalt. Aus diesem Grund zeigen nahezu alle Spiele mit einem Adults-Only-Rating nackte Haut und explizite Sexszenen. Die einzigen Ausnahmen sind das nie veröffentlichte Prügelspiel Thrill Kill, die Ur-Version eines hierzulande indizierten Spiels von Rockstar Games aus dem Jahr 2007 (die weltweit zensiert werden musste) und ein abgrundtief böses PC-Spiel von 2015 von Entwickler Destructive Creations, das in Deutschland ebenfalls auf dem Index steht.

Und dann wäre da noch das Drama rund um GTA: San Andreas (2004): Ursprünglich erhielt der Open-World-Hit ein zu erwartendes Mature-Ranking, gleichbedeutend mit einer Empfehlung für alle ab 17 Jahren. Doch dann machte die berühmt-berüchtigte Hot-Coffee-Mod ihre Runden, mit der man die Sexszenen in Form eines simplen Minispiels austragen konnte.

Die Mod sorgte deshalb für großen Wirbel, weil sie ungenutzten Code der Original-DVD verwendete. Dieser wurde wohl eher spaßeshalber von den Entwicklern programmiert und vor Veröffentlichung deaktiviert anstatt gelöscht. Deshalb kamen auch Besitzer der Playstation-2- sowie Xbox-Version in den Genuss von Hot Coffee – und das wiederum reichte für einen Aufschrei, der durch das komplette Land ging und dem Spiel nachträglich ein Adults-Only-Rating einbrachte. Der Schaden und die miese PR waren so gewaltig, dass Rockstar GTA: San Andreas in den USA aus dem Verkauf nahm, patchte und eine komplett neue Auflage in den Handel brachte – fast ein Jahr nach dem ursprünglichen Release!

Richtig schlimm wird es, wenn auch noch eine gesunde Portion an Inkompetenz hinzukommt. So wurde The Elder Scrolls 4: Oblivion (2006) in den USA nachträglich zu einem M-Rating-Titel aufgestuft, weil die ESRB nach ihrer Prüfung zum einen auf diverse Gewaltszenen hingewiesen wurde und zum anderen auf nackte Brüste stieß, die ein Modder nachträglich ins Spiel integrierte! Dieses Thema führt uns jedenfalls zum letzten Kapitel unseres Reports und dem größten Problem hinter sämtlichen Jugendschutzdebatten: Wie soll man die Flut der Online-Spiele bewältigen?

Der unüberschaubare Online-Markt

Wir haben bereits in unserem Artikel „Spiele und die Suchtfalle“ vor einigen Ausgaben einige Baustellen sehr ausführlich behandelt, allen voran die Debatte rund um Loot-Boxen sowie Glücksspielmechaniken und dass diese in der Beurteilung von USK, PEGI und Co. bislang kaum eine Rolle spielen. Doch darüber hinaus ist schon die schiere Masse an Apps und Download-only-Titeln kaum zu stemmen. Erschwerend kommt noch hinzu, dass sich immer mehr Spiele im Laufe der Zeit verändern. Welcher Jugendschützer kann darüber schon Herr werden?

Killer Is Dead gehört zu den wenigen Spielen, die in Japan entwickelt wurden und dort das strenge CERO-Z-Rating erhielten. (Quelle: Grasshopper Manufacture / Medienagentur plassma)

Die USK selbst hat sich lange Zeit aus dem Thema herausgehalten und prüft intern nach wie vor nur Spiele, die auf physischen Medien erscheinen. Allerdings war sie maßgeblich an der Gründung einer weiteren Institution beteiligt, die seit 2013 besteht, sich ausschließlich Online-Spielen widmet und weltweit agiert: die International Age Rating Coalition (kurz IARC). Das Konzept dahinter gleicht auf dem ersten Blick dem von PEGI oder der ESRB: Die Hersteller geben selbst an, was in ihren Spielen steckt. Daraufhin werden automatisch mehrere Altersfreigaben erteilt, die sich an den individuellen Richtlinien der einzelnen Länder orientieren.

Immerhin ist kein nennenswerter Skandal bekannt, der das System ernsthaft infrage stellt. Dabei prüft die IARC so gut es geht nach, ob die von den Herstellern angegebenen Inhalte auch korrekt sind und reagiert natürlich auch auf Beschwerden, falls eine Unstimmigkeit gemeldet wird.

Es gibt allerdings einen großen Haken: Während Online-Plattformen wie Nintendos eShop, der Playstation Store von Sony oder der Microsoft Store mit der IARC kooperieren, weigern sich ausgerechnet Apple und Steam. Deshalb fallen dort Tausende von Spielen komplett durch das Raster, und es droht wieder eine Art Willkür, so wie damals in den 1980er-Jahren.

Beispielsweise konnte man hierzulande Star Wars: Dark Forces (1995) auf Steam kaufen, obwohl der Ego-Shooter bis Ende 2020 indiziert war. Zwischenzeitlich wurde der Vertrieb auf diesen Umstand aufmerksam gemacht, weshalb man den Titel per Geoblocking sperrte. Inzwischen ist die Indizierung verjährt und das Spiel beispielsweise beim Konkurrenten GOG.com erhältlich. Steam hingegen weiß nichts davon und sperrt den Titel einfach weiter für alle deutsche Kunden.

Somit ist am Ende festzuhalten, dass es immer noch einiges zu tun gibt. Klar, der ausführliche Weg der USK ist unmöglich für alle Spiele dieser Welt umsetzbar. Allerdings zeigen PEGI und IARC, wie ein halbwegs vernünftiger Jugendschutz möglich ist: Wenn alle Beteiligten fair und transparent bleiben. Und solange man als Erwachsener praktisch jede unzensierte Version eines Spiels erstehen kann, sollten auch wir nicht allzu sehr über das Thema Jugendschutz meckern. ■

Die BPjS war Mitte der 90er gnadenlos, was Ego-Shooter und menschliche Gegner anbelangte. Deshalb indizierte die Behörde sogar Star Wars: Dark Forces (1995), obwohl der Shooter komplett ohne Blut auskam. (Quelle: Lucasarts / Medienagentur plassma)

Naturbewusstsein wecken und dabei Wissen rund um die Ozeane vermitteln: Genau darum geht es im storygetriebenen Öko-Adventure Beyond Blue, das unter anderem Material aus der Doku Unser Blauer Planet 2 verwendet.
(Quelle: ZU Digital, UNESCO MGIEP)

UMWELTSCHUTZ
IN DER GAMING-BRANCHE

Hochwasser, Dürren, Waldbrände: Die Auswirkungen des Klimawandels sind längst nicht mehr zu übersehen. Auch in der Gaming-Branche wird das Thema immer häufiger diskutiert. Ist Videospielen eigentlich umweltschädlich? Was tun Hardware-Hersteller und Spieleentwickler, um klimaneutraler zu werden? Und wie kann sich jeder Einzelne engagieren, um seinen Beitrag zu leisten? All das und mehr skizzieren wir in unserem großen Umweltschutz-Report.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Strahlung, Sandstürme, radioaktiver Regen: Welche dramatischen Folgen eine Nuklearkatastrophe auf die Umwelt hätte, wird im postapokalyptischen Aufbauspiel Endzone: A World Apart thematisiert.
(Quelle: Gentlymad Studios)

Die deutsche Games-Branche boomt. Den jüngsten Marktdaten der Gesellschaft für Konsumforschung zufolge wurden allein auf dem deutschen Spielemarkt in den ersten sechs Monaten des Jahres 2021 durch Spiele, Hardware und spielebezogene Dienstleistungen Umsätze in Höhe von 4,6 Milliarden Euro erwirtschaftet – ein Plus von 22 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Die Chancen, dass die deutsche Branche den Umsatzrekord von 2020 – damals waren es 8,5 Milliarden Euro – überflügelt, stehen damit ziemlich gut. Doch auch global betrachtet sind die Zukunftsaussichten weiterhin rosig, trotz kleiner Corona-Delle im Jahr 2021.

So prognostizieren die Forscher des Marktforschungsportals Newzoo für das Jahr 2023 weltweite Umsätze durch die Spieleindustrie von voraussichtlich knapp über 200 Milliarden Dollar. Wachstumsmotor im Hintergrund ist eine Gaming-Community, die bis dahin auf voraussichtlich 3,22 Milliarden Spielerinnen und Spieler angewachsen ist. Mit anderen Worten: Geht man bis 2023 von acht Milliarden Erdbewohnern aus, dann werden sich knapp über 40 Prozent davon in der ein oder anderen Form mit Computer- und Videospielen beschäftigen.

Ständig steigender Stromhunger

Einher mit diesem kaum zu bremsenden Wachstum gehen jedoch zahlreiche Herausforderungen, insbesondere auch im Hinblick auf das Problemfeld Umweltschutz. Denn wer digitale Spiele erleben will, braucht Hardware – und deren Stromverbrauch hat sich in den letzten 40 Jahren massiv erhöht. Nimmt man beispielsweise eine Studie des Stromanbieters Eon als Grundlage, die eine tägliche Spieldauer von zwei Stunden ansetzt, dann benötigte Sonys 1994 veröffentlichte erste Playstation pro Jahr 5,84 kWh Strom. Bei der im Jahr 2000 gestarteten

In Die Sims 4: Nachhaltig leben ist der Name Programm: Als Bürger von Evergreen Harbor besteht eure Aufgabe darin, die von Müllbergen und Smog heimgesuchte Nachbarschaft wieder lebenswert zu machen. (Quelle: Maxis / Electronic Arts)

Im Online-Survival-Spiel Eco von Strange Loop Games droht ein Asteroid, die Erde auszulöschen. Um die Katastrophe zu verhindern, müssen Spieler gemeinsam eine Zivilisation aufbauen und nach einer Lösung forschen. Das ökologische Gleichgewicht in der Spielwelt zu wahren, hat dabei oberste Priorität. (Quelle: Strange Loop Games)

PS2 sind es (unter denselben Bedingungen) bereits 17 kWh, und bei der PS3 aus dem Jahr 2006 schießt der Wert sogar auf 137 kWh hoch – das ca. 37,5-fache dessen, was ein Super Nintendo (3,65 kWh) von 1990 pro Jahr verbraucht! Im Microsoft-Lager verläuft die Entwicklung ähnlich: Während die erste Xbox 46,72 kWh pro Jahr schluckt, sind es bei der Xbox 360 bereits 125,56 kWh.

Erst mit dem Erscheinen von PS4 und Xbox One gehen die Werte wieder zurück, nur um dann – mit dem Release der Hardware-Neuauflagen – wieder zu steigen. Heißt konkret: Während sich eine PS4 Slim im Eon-Beispiel mit 62,05 kWh pro Jahr begnügt, sind es bei der PS4 Pro mit 119,72 kWh schon fast doppelt so viel. Bei Microsoft wiederum stehen 87,6 kWh (Xbox One) 124,1 kWh (Xbox One X) gegenüber. Eon legte für die Studie einen Strompreis von 29 Cent pro Kilowattstunden zu Grunde und errechnete daraus für die vergangenen Topmodelle von Sony und Microsoft jährliche Kosten von 34 (PS4 Pro) respektive 36 Euro (Xbox One X). Weit abgeschlagen – und das ist in diesem Fall positiv zu werten – steht die Nintendo Switch. Hier beläuft sich der Stromverbrauch in der Eon-Auswertung auf gerade einmal 11 kWh pro Jahr, was Stromkosten von drei Euro entspricht.

Und wie sieht's mit der neuen Konsolengeneration aus, sprich Playstation 5 und Xbox Series X? Da die Geräte zum Zeitpunkt der Eon-Studie noch nicht auf dem Markt waren, sind sie dort folgerichtig auch nicht aufgelistet. Schaut man sich allerdings andere Auswertungen an, wie etwa die von klimaaktiv.at, die ebenfalls mit zwei Stunden Spieldauer pro Tag kalkulieren, dann hat der Stromhunger mit den neuen Konsolen leider nicht nachgelassen. Im Gegenteil: Die PS5 legt im Vergleich zur PS4 Pro um 33,28 kWh zu und kommt unterm Strich im Jahr auf 153 kWh. Bei der Xbox Series X sind es 146 kWh – 21,9 kWh mehr als bei der Xbox Series X. Lediglich die deutlich leistungsschwächere Xbox Series S, deren Leistungsaufnahme nur 88 Watt beträgt, fällt mit 64 kWh deutlich ab. All diese Werte beziehen sich wohlgemerkt ausschließlich auf die jeweilige Konsole und berücksichtigen den Stromverbrauch von ebenfalls zum Spielen wichtigen Geräten wie dem (4K-)Flachbild-TV, der Sound-Anlage und dem Internet-Router nicht.

Highend-Grafikkarte und Cloud-Gaming: Die Klima-Sorgenkinder?

Noch heikler wird das Thema allerdings, wenn man sich die Leistungsaufnahme moderner Gaming-PCs mit Highend-Grafikkarte wie beispielsweise einer Geforce RTX 3080 vor Augen ruft. Allein Letztere zieht bei anspruchsvollen Titeln im Schnitt 330 Watt, was – wieder unter Berücksichtigung von zwei Stunden Spieldauer pro Tag – im Jahr einen Verbrauch von zirka 255 kWh ergäbe. Rechnet man nun noch den Verbrauch von CPU, Arbeitsspeicher, Festplatte, SSD und anderen typischen PC-Komponenten dazu, knackt ein solcher Gaming-PC in der Regel problemlos die Marke von 300 kWh – und verursacht damit etwa 120 kg CO2. Fast doppelt so viel wie eine Xbox Series X.

Das Ende der Fahnenstande ist damit aber noch längst nicht erreicht. So mehren sich schon jetzt immer häufiger die Gerüchte, dass Nvidias nächste Highend-Grafikkarten-Generation wohl 400 Watt und mehr an Leistung benötigt. Ähnlich sieht es bei den kommenden Konkurrenzmodellen von AMD aus. Ob das am Ende zutrifft, wird sich vermutlich erst ab Mitte 2022 zeigen. Der sich ab-

Away: The Survival Series (Release: 28. September 2021) versteht sich als Natur-Doku zum Mitspielen. Held des grafisch ansprechenden 3D-Abenteuers ist ein Kurzkopfgleitbeutler. (Quelle: Breaking Walls)

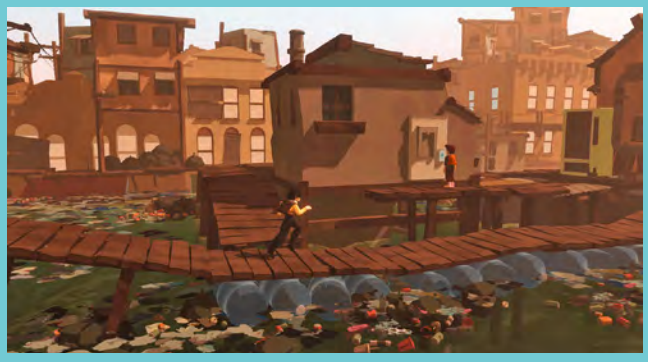
Für jede verkaufte „Save the World Edition" von Endzone: A World Apart lässt Assemble Entertainment einen Baum anpflanzen. Die verschiedenen Pflanz-Zertifikate präsentiert der Publisher aus Wiesbaden stolz auf der Steam-Produktseite. (Quelle: Assemble Entertainment)

zeichnende Trend zeigt jedoch klar aufwärts und damit aus Klimasicht leider in die falsche Richtung.

Ein weiterer Öko-Problemfall ist Cloud-Gaming – und das gleich in zweifacher Hinsicht. Zum einen, weil Games-Streaming-Dienste konstant nicht zu unterschätzende Datenmengen verursachen. So verschlingt beispielsweise eine Stunde Full-HD-Gaming via GeForce Now je nach Spiel zwischen vier und zehn Gigabyte pro Stunde. In 4K-Auflösung mit Google Stadia sind sogar bis zu 20 GB möglich. Bei einem gemütlichen Zockwochenende mit Freunden kommt da einiges an Daten zusammen!

Zwar hat sich Cloud-Gaming noch längst nicht durchgesetzt. Sollte dies jedoch auf lange Sicht geschehen, dürfte der Druck auf Telekommunikationsanbieter, ihre Infrastruktur massiv auszubauen, immens wachsen.

Nicht außer Acht lassen sollte man in der Datenmengen-Diskussion außerdem den schon seit einigen Jahren nicht aufzuhaltenden Wandel hin zum Digitalkauf sowie Diensten wie Microsofts Game Pass. Beides hat die Zahl an spielebezogenen Downloads in den letzten Jahren massiv in die Höhe getrieben. Aber zurück zum Cloud-Gaming. Dieses setzt zudem moderne, geografisch clever verteilte Server-Farmen mit entsprechend leistungsstarker Hardware voraus, die ständige Kühlung verlangt. „Datenzentren sind wie Fabriken: Elektrizität und Wasser gehen rein, Daten und Hitze kommen raus", so Aaron Wemhoff, Leiter des Center for Energy-Smart Electronic Systems (ES2) an der Villanova University gegenüber wired.com. Entsprechend wundert es auch nicht, dass ein Forscherteam an der University of California mittlerweile nachweisen konnte, dass Cloud-Gaming mehr Energie pro Stunde verbraucht als lokales Gaming. Nicht nur das: In ihrer 2019 im The Computer Games Journal veröffentlichten Studie beziffern die Forscher den Stromverbrauch aller US-Gaming-Haushalte und -Plattformen auf zusammengenommen 34 Terawattstunden Strom – mehr als genug, um den gesamten US-Bundestaat West Virginia mit Energie zu versorgen! Nimmt man nun noch die dadurch entstehende Menge an Treibhausemissionen in den Fokus, käme man auf den CO2-Ausstoß von fünf Millionen Fahrzeugen.



Aufwühlendes Serious Game: Im kostenlosen Steam-Puzzle-Plattformer Plasticity bahnt sich die junge Noa einen Weg durch ihre zugemüllte Heimat. (Quelle: Plasticity Games)

„Playing for the Planet" sorgt für frische Ideen

Keine Frage, im Hinblick auf die von ihr verursachte CO2-Bilanz steht die Spieleindustrie vor einer immensen Verantwortung. Eine Verantwortung, der sich viele in der Branche jedoch erfreulicherweise zunehmend bewusster werden und nun auf ganz unterschiedlichen Wegen versuchen, Verbesserungen und Veränderungen in die Wege zu leiten. Das wohl prominenteste Beispiel für dieses gerade stattfindende Umdenken hört auf den Namen „Playing for the Planet". Gemeint ist eine vom Umweltprogramm der Vereinten Nationen ins Leben gerufene Allianz aus Firmen, die das Thema Umweltschutz voranbringen möchten und sich dafür auf unterschiedlichste Art und Weise engagieren. Die Bandbreite reicht von der Reduktion von Emissionen und Plastikmüll über Aufforstungsprogramme bis hin zur Einbindung von Umweltthemen in das eigene Games-Portfolio.

Wer bei Playing for the Planet Mitglied werden will, muss allerdings zunächst verschiedene Verpflichtungen eingehen. Die erste besteht darin, einen formellen Brief an die Vereinten Nationen zu schreiben, der die eigenen Absichten erklärt und im Detail ausführt. Zweitens verpflichten sich die Teilnehmer, auf allen Unternehmensebenen für Unterstützung zu werben und Kollegen für die Thematik zu sensibilisieren. Des Weiteren bekennen sich die Mitglieder dazu, Gelerntes – sofern es sich nicht um sensible Informationen handelt – mit anderen zu teilen, an Arbeitsgruppen teilzunehmen und die eigenen Ziele einmal im Jahr zu bewerten und zu aktualisieren.

Obwohl Playing for the Planet erst im September 2019 an den Start ging, sind bereits viele Big Player an Bord, darunter Google, Microsoft, Sony und Ubisoft. Schön gemacht: Die Absichtserklärungen der Teilnehmer finden sich direkt auf der Webseite und klingen durchaus vielversprechend. So plant etwa Microsoft bis 2030 klimaneutral zu werden, die Emissionen von Zuliefererketten zeitgleich um bis zu 55 Prozent zu senken und Gamer durch eine Minecraft-Initiative für Nachhaltigkeitsprojekte zu begeistern. Letztere hört auf den Namen „Build a Better World" und fordert Schüler und Studierende heraus, allein oder im Team ein eigenes kleines Umweltspiel mit Hilfe der Minecraft: Education Edition auf die Beine zu stellen.

Bei Konkurrent Sony stehen derweil CO2-Reduktionen durch optimierte Energiesparmaßnahmen hoch im Kurs. Auf der PS4 konnten so bereits 17,5 Millionen Tonnen CO2 (Stand: 24. Septem-

Wie wirkt sich Terraforming auf den Mars aus? Welche Folgen hätten zu hohen Treibhausemissionen für die Qualität der Böden des Planeten? Diese Herausforderungen zukünftiger Generationen gilt es in Surviving Mars: Green Planet zu meistern. (Quelle: Haemimont Games)

Der auch im Koop spielbare Multiformat-Puzzle-Plattformer Never Alone (2014) entstand in enger Zusammenarbeit mit den Ureinwohnern Alaskas und soll Spieler für die Belange und Umweltherausforderungen dieser Menschen sensibilisieren. (Quelle: Upper One Games / E-Line Medua)

Gathering Storm, die zweite Erweiterung zu Sid Meier's Civilization 6, rückt Vulkanausbrüche, Überschwemmungen, Stürme, Dürren und andere Naturkatastrophen in den Fokus. Gegensteuern kann man in vielen Fällen (aber nicht allen) durch den Einsatz erneuerbarer Energien. (Quelle: Firaxis Games)

ber 2020) eingespart werden. Anvisiert sind bis 2030 insgesamt 30 Millionen, was durchaus zu schaffen sein dürfte. Stolz ist man bei Sony ferner auf den Standby-Modus der PS5, der im Schnitt zwischen 0,2 und 3 Watt verbraucht (bei der PS4 sind es zirka 14 Watt) sowie zwei jeweils mit Hilfe von Dreams realisierte Content-Projekte. Das Erste ist ein knapp fünfminütiges VR-Video, das Zuschauern erklärt, was der eigene ökologische Fußabdruck überhaupt ist und welche persönlichen Aktivitäten – vom Frühstück über die Büroarbeit bis hin zum Urlaubsflug – ihn besonders wachsen lassen. Leider kann man das sehr lehrreich gestaltete Spiel „Meet your carbon footprint" nicht direkt in Dreams starten, wohl aber auf Youtube als 360-Grad-Video bewundern.

Hingegen problemlos Dreams-tauglich ist Pick Up Quick! Entwickelt in Zusammenarbeit mit der neuseeländischen Charity-Organisation Sustainable Coastlines, flitzt ihr darin an zwei nachgebauten Ständen entlang, um angeschwemmten Restmüll zu bergen. Abgerundet wird Sonys Beitrag durch eine klar strukturierte Webseite, die das Firmen-Engagement noch einmal einordnet und zusammenfasst.

Aber auch die Bekenntnisse anderer Unternehmen machen neugierig. So will beispielsweise der britische Online-Spiele-Vertrieb Green Man Gaming – passend zum Namen – bis 2030 so viele Bäume pflanzen, dass damit 324.000 Tonnen CO2 absorbiert werden können. Unity wiederum arbeitet derzeit mit anderen Allianz-Teilnehmern an einer Studie, die herausfinden möchte, wie Ingame-Inhalte Änderungen im Realwelt-Verhalten hervorrufen können. Gleichzeitig tritt der etwa 1800 Mann starke Engine-Anbieter als Organisator des „Green Game Jam" auf, einem jährlich stattfindenden Kreativwettbewerb, an dem viele der Playing-for-the-Planet-Mitglieder teilnehmen. Ziel 2021 war es, sich für bereits erhältliche oder in der Entwicklung befindliche Spiele neue Modi oder Aktivitäten auszudenken – diesmal mit Bezug zum in der Klimadiskussion wichtigen Überbegriff Wälder.

Der Green-Game-Jam-Gewinner kommt aus Deutschland

Sieger des diesjährigen Green Game Jam wurde nun Ubisoft Mainz, genauer gesagt ein kommender Spielmodus in ihrem Strategie-Dauerbrenner Anno 1800. Die eigenständige Spielvariante soll am 14. Dezember 2021 erscheinen und einem Konzept folgen, dem Anno-Fans schon jetzt entgegenfiebern. Demnach startet man auf einer naturbelassenen Insel mit geringer Bevölkerungszahl und hat die Aufgabe, eine nachhaltige Stadt zu erschaffen. Das Ökosystem des Eilands ist allerdings überaus fragil, weshalb zu schnelles Wachstum den Kollaps bedeuten kann. Wer also beispielsweise im Rekordtempo Wälder abholzt, muss sich nicht wundern, wenn die Einwohner ihre Heimat irgendwann verlassen. Aber auch der Anbau von Monokulturen führt zu nichts Gutem, sondern in diesem Fall vielmehr zu einer deutlich schlechteren Bodenqualität. Vorsicht ist außerdem bei Überfischung geboten, denn die sorgt dafür, dass Ozeane später nicht mehr als Nahrungsquelle zur Verfügung stehen. Zusätzlichen Reiz erhältlich der Modus durch eine Art Rogue-Like-Twist, den die Entwickler wie folgt beschreiben: „Anders als in der realen Welt werdet ihr in der Lage sein, es erneut zu versuchen und eure vorherigen Versuche zu verbessern. Nicht nur mit dem Wissen aus diesem letzten Versuch, sondern auch mit technologischen Verbesserungen, die ihr erforschen könnt und die nach einmaliger Freischaltung für alle zukünftigen Versuche freigeschaltet bleiben." Sehr gut gefiel der Jury darüber hinaus Away: The Survival Series,

Auch in Media Molecules Kreativbaukasten Dreams finden kurze Spiele mit Umweltbezug immer wieder Einzug. In Pick Up Quick! gilt es, zwei Traumstrände in Neuseeland unter Zeitdruck von Müll zu befreien. (Quelle: Media Molecule)

Im dem auf Minimalismus getrimmten Indie-Aufbauspiel Block'Hood von 2017 dreht sich alles um den Aufbau einer möglichst nachhaltig funktionierenden Nachbarschaft. (Quelle: Plethora Project / Devolver Digital)

Endless-Swimmer: Im Mobile-Game Deep Blue Dump räumt ihr als Schutzgeist des Ozeans Plastiktüten und anderen Müll aus dem Weg, damit eine kleine Meeresschildkröte sich nicht darin verheddert. (Quelle: The Stories Studio)

Das Augmented-Reality-Lernspiel Free Rivers projiziert ein Flusslauf auf euren Wohnzimmertisch und veranschaulicht, welche Vorteile es hat, wenn Flüsse ungestört fließen können, wie Dämme der Tierwelt schaden usw. (Quelle: World Wildlife Fund)

ein toll inszenierter Mix aus 3D-Abenteuer und Naturdoku mit einem Kurzkopfgleitbeutler als Protagonisten, der in einer vom Klimawandel ins Chaos gestürzten Welt ums Überleben kämpft. Witzig: Um die Brücke zur „Playing for the Planet"-Aktion zu schlagen, entdeckt das Tier auf seiner Odyssee durch den Urwald immer wieder Schilder mit der Aufschrift „Reforestation Zone – Play4Forests". Der Spieler erhält also Hinweise darauf, dass Menschen durchaus versucht haben, die im Spiel bereits gestartete Katastrophe doch noch zu verhindern. Wachrütteln für das Thema Klimaschutz möchten die Macher Käufer der Disc-Fassung außerdem mit einer interessanten Augmented-Reality-Aktion: Wer eine spezielle App installiert und sein Handy auf die Spieleverpackung hält, sieht in einer aufwendig animierten Sequenz, wie das Flughörnchen vom Flammen umringt wird. Dicht gefolgt von einem Link, um für ein Aufforstungsprojekt zu spenden.

Zu den großen Gewinnern des Wettbewerbs zählen außerdem die in London stationierten Mobile-Game-Profis ustwo. Unter dem Schlagwort „A Tree in All of Us" implementierten sie brandneue, waldbezogene Inhalte in ihren Puzzle-Hit Monument Valley 2 und verknüpften das Ganze unter anderem mit der Play4Forests-Petition sowie einer groß angelegten Baumpflanz-Aktion der Online-Plattform ecologi.com. „Es ist wirklich wichtig, dass Games-Unternehmen ihre Spieler in diese Themen des Klimawandels einbeziehen. Als Branche hat die Spieleindustrie eine riesige einzigartige Gelegenheit, ihr Publikum zu engagieren und zu fesseln", kommentiert Jane Campbell von ustwo den Award-Gewinn gegenüber Euronews.

Aufforstung steht hoch im Kurs

Neben der „Playing for The Planet"-Allianz, der seit Juni 2021 auch der deutsche Game-Verband angehört, gibt es mittlerweile Dutzende Games-Firmen, die eigene Initiativen ins Leben gerufen haben. Beispiel Bethesda: Auf der Gamescom 2019 verzichtete man bewusst auf jedwede Art von Merchandise und verpflichtete sich stattdessen, 0,666 Quadratmeter Wald stellvertretend für jeden Besucher anzupflanzen, der am Messestand in Köln Doom Eternal spielte. Die Aktion lief unter dem Motto „The Doom Wood Project: Raze Hell & Save the World" und führte dazu, dass sich die „Endsumme" auf knapp 8.000 Quadratmeter Wald belief. Umgesetzt wurde die Aktion schließlich in einem Waldgebiet nahe der oberfränkischen Stadt Pegnitz im Landkreis Bayreuth.

In eine ähnliche Kerbe schlägt die „Save the World Edition" des überraschend unterhaltsamen Survival-Aufbauspiels Endzone: A World Apart. Denn wer eben diese Fassung des Spiels via Steam kauft, für den lässt Publisher Assemble Entertainment von der Non-Profit-Organisation One-TreePlanet einen Baum pflanzen. Den Soundtrack zum Spiel gibt's gratis obendrauf. Geht es nach Assemble Entertainment, wachsen weltweit seither (Stand: Mai 2021) knapp 50.000 neue Bäume heran, unter anderem in Aufforstungsgebieten in Brasilien, Kalifornien, Uganda und dem pazifischen Nordwesten der USA.

Umweltthemen: Oft mittels Add-on nachgerüstet

Ein weiterer, gern genutzter Weg, um Umweltschutzthemen in Spielen aufzugreifen, sind Erweiterungen. So sorgt beispielsweise im Civilization-6-Add-on Gathering Storm das Gameplay-Element Klima für gänzlich neue Herausforderungen. Dies gilt vor allem für das Spielerlebnis ab der Modernen Ära, in der ein zu hoher Anstieg der Treibhausemissionen in einer zunehmenden Häufung von Naturkatastrophen wie etwa Hurrikans oder Überschwemmungen resultiert. Seit dem Antarctic Late Summer Update greift außerdem eine

Wer überlebt trotz Klimawandel, Raubtieren und Krankheiten? Das rundenbasierte, auch auf Steam erhältliche PC-Spiel Niche vermittelt die Prinzipien der Genetik und konnte schon über 3300 Wertungen auf Steam einsammeln, 89 Prozent davon positiv. (Quelle: Stray Fawn Studio)

Hochleistungsgrafikkarten liefern atemberaubende 4K-Spieleoptik, sind aber leider auch echte Stromfresser. Die hier abgebildete Geforce RTX 3090 von Nvidia braucht 350 Watt – 130 Watt mehr als eine RTX 3070. (Quelle: Nvidia)

Das an der Ostküste von Australien angesiedelte Working with Water macht Spieler zum Manager der örtlichen Wasserversorgung. Wer reinspielen will, surft einfach auf www.chaostheorygames.com/work/working-with-water. (Quelle: Chaos Theory Games)

Das Mobile-Game Save a Rhino will auf das Problem der Nashorn- und Elefanten-Wilderei in Südafrika aufmerksam machen, aber auch aufzeigen, was unternommen wird, um diese bedrohten Tierarten zu schützen. (Quelle: Hello There)

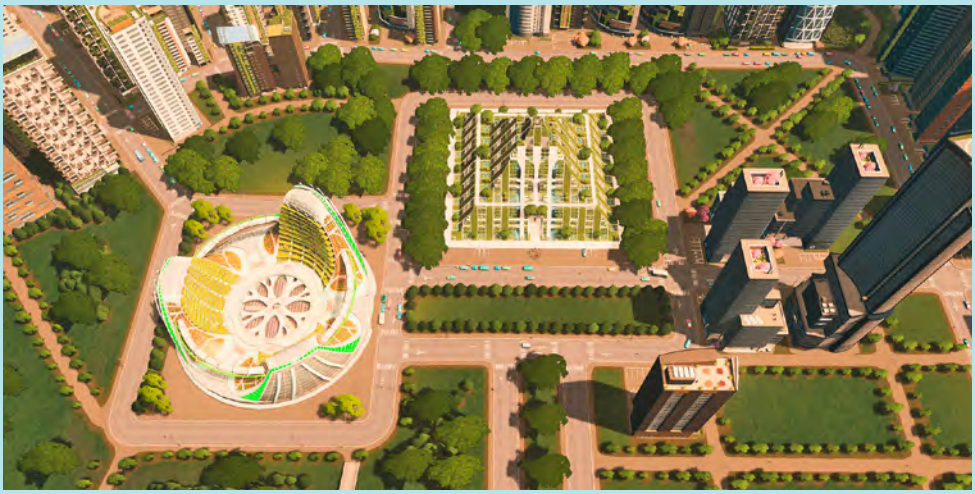
weitere Spielmechanik. Sie führt dazu, dass Dürren und Stürme nach dem Erreichen der vierten Klimawandelphase einen negativen Einfluss auf die Fruchtbarkeit betroffener Landschaftsfelder haben. Gut umgesetzt werden Umweltschutzthemen aber auch in der Erweiterung Nachhaltig leben für Die Sims 4 sowie dem Add-On Green Cities für Cities: Skylines.

Abseits solch etablierter Marken von renommierten Studios wie Firaxis (Civilization 6), Colossal Order (Cities: Skylines) oder Maxis (Die Sims 4) drängen seit einigen Jahren immer wieder auch Indie-Studios in den Sektor „Green Gaming“ vor und sorgen mit kreativen Ansätzen für frischen Wind. Sei es nun das mit komplexen „Was wäre wenn?“-Szenarien gespickte Strategiespiel Fate of the World, das putzige Point'n'Click-Abenteuer Botanicula von Amanita Design, das storylastige Tauchabenteuer Beyond Blue von ZU Digital oder das Online-Survial-Spiel Evo von Strange Loop Games, das bereits mehr als 5.400 positive Nutzerwertungen auf Steam vorweisen kann – die Zahl an neuen Blickwinkeln auf das Thema wächst.

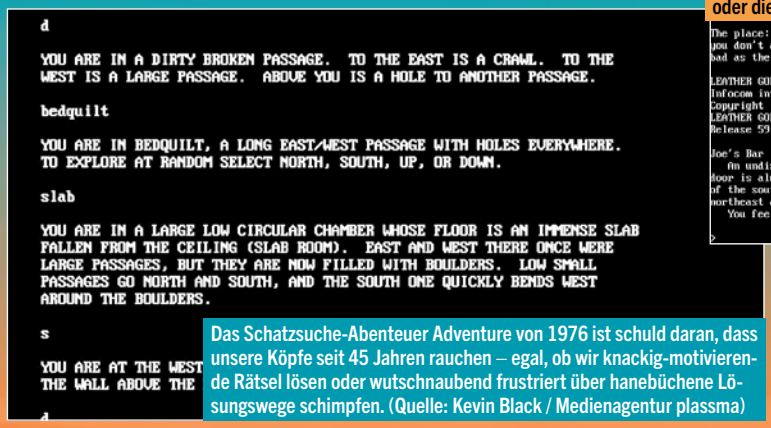
Während der Klimawandel unaufhaltsam voranschreitet, ist man – wie die bisher skizzierten Beispiele gezeigt haben – auch in der Games-Branche längst nicht mehr untätig. Mehr und mehr Unternehmen sind mittlerweile empfänglich für die Problematik und haben teils weitreichende Schritte ergriffen, um ihren Betrag leisten. Um den Klimawandel auf allen Ebenen zu bekämpfen, ist aber nicht zuletzt die Verantwortung jedes Einzelnen gefragt. Doch wie? Ein erster Schritt tätig zu werden, kann beispielsweise darin bestehen, den eigenen CO2-Gaming-Fußabdruck zu ermitteln. Wie lange spiele ich am Tag und auf welchen Geräten? Wie viel Strom verbrauchen diese Geräte? (Messgeräte gibt's für zehn Euro im Baumarkt) und wie viel zahle ich pro Kilowattstunde für welche Art von Strom?

Konnten diese Daten ermittelt werden, helfen in der Regel Web- oder App-basierte Stromkosten- und CO2-Rechner dabei, die Tragweite des Problems zu quantifizieren. So gewappnet ist es dann meist deutlich einfacher, sein Handeln zu analysieren und Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Muss ich die stromhungrige Playstation 5 beziehungsweise Xbox Series X während des Abendessens wirklich pausiert und bei eingeschaltetem 4K-Bildschirm durchlaufen lassen? Oder wäre es nicht vielleicht sinnvoller, sie zwischenzeitlich in den Ruhemodus zu schalten und dann nach dem Essen genau dort weiterzumachen, wo ich aufgehört habe? Habe ich mich eigentlich je mit den Stromsparoptionen meiner Konsole und meines PC auseinandergesetzt? Ist es wirklich sinnvoll, grafisch wenig anspruchsvolle Multiplayer-Titel wie beispielsweise Among Us auf dem Highend-PC zu daddeln, wenn ich dasselbe auch auf dem Smartphone tun könnte? Würden alle Spielerinnen und Spieler immer wieder mal über diese und ähnliche Fragen nachdenken und ihre Handeln entsprechend anpassen, wäre zweifelsohne ein weiterer wichtiger Schritt getan.

Das von der UNESCO ins Leben gerufene Mobile-Game World Rescue spielt in Brasilien, China, Indien, Norwegen und Kenia und versetzt euch in die Rolle von Teenagern, die dort gegen die Folgen von Abholzung, Luft- und Wasserverschmutzung, Überschwemmungen respektive eines Cholera-Ausbruchs kämpfen. (Quelle: ZU Digital / UNESCO MGIEP)



Green Cities bringt dringend benötigte Natur in die Aufbau-Simulation Cities: Skylines. (Quelle: Paradox Interactive)



Das Schatzsuche-Abenteuer Adventure von 1976 ist schuld daran, dass unsere Köpfe seit 45 Jahren rauchen – egal, ob wir knackig-motivierende Rätsel lösen oder wutschnaubend frustriert über hanebüchene Lösungswege schimpfen. (Quelle: Kevin Black / Medienagentur plassma)

Der Spieler entscheidet im Text-Adventure Leather Goddesses of Phobos (1986) das Geschlecht seines Charakters, indem er entweder die Männer- oder die Frauentoilette betritt. (Quelle: Infocom / Medienagentur plassma)

The Guild of Thieves zählte anno 1987 zu den grafisch schönsten Spielen, die für Atari ST und Commodore Amiga erhältlich waren. (Quelle: Magnetic Scrolls / Medienagentur plassma)

DIE GESCHICHTE DER ADVENTURES:
VON ADVENTURE BIS RÖKI

Kein Genre ist so oft gestorben und wieder auferstanden wie das der klassischen Adventures. Es hat die Welt der Computerspiele von Anfang an geprägt und bis heute Spuren hinterlassen. In unserem Report blicken wir auf 45 Jahre voller Abenteuer und Rätselspaß zurück.

Stellt man Leuten die Frage, warum sie digitale Spiele mögen, dann bekommt man immer häufiger die Antwort: „Weil ich eine gute Geschichte erleben möchte." Umso paradoxer klingt es, dass ausgerechnet Adventures als nahezu ausgestorben gelten. Schließlich gibt es kein anderes Genre, das derart früh einen so großen Wert auf eine ausgefeilte Story gelegt hat. Deshalb müssen wir auch für die folgende Geschichtsstunde weit in die Vergangenheit reisen und in eine Zeit zurückkehren, in der nur wenige Menschen einen Computer besessen haben.

Am Anfang war ... viel Text!

Der Startschuss fiel im Jahr 1976, als der US-Informatiker William Crowther seine Freizeit mit dem Programmieren eines Computers vom Typ DEC PDP-10 verbrachte. Darauf entwickelte er Adventure, schlicht „Advent" genannt – der Minirechner ließ nicht mehr als sechs Zeichen pro Dateiname zu.

Das Ziel des Spiels war simpel: Erforsche eine Höhle nach Schätzen! Allerdings steuerte man keine Figur über den Monitor, sondern musste seitenweise Texte lesen. Diese beschrieben in kurzen Sätzen die Umgebung, während der Spieler mit Befehlseingaben wie „Go West" (gehe nach Westen) oder „Get Axe" (nimm die Axt) agierte. Fertig war das erste Text-Adventure der Welt.

Adventure wurde bis 1977 stetig erweitert, wobei zwischendurch der Programmierer Don Woods die Hauptarbeit übernahm. Weil es zu dem Zeitpunkt keinen Markt für Computerspiele gab, verdienten sowohl er als auch Crowther keinen Cent an dem Hobbyprojekt. Beide erhielten erst Jahre später einen Obolus von der Firma The Software Toolworks, die 1981 eine offizielle Adaption unter dem Namen The Original Adventure veröffentlichte.

Geschichten wie aus Büchern

Ungeachtet dessen war Adventure eine wichtige Inspirationsquelle für mehrere Entwickler, die wiederum das Genre entscheidend prägen sollten. Den Anfang machte der US-Entwickler Scott Adams: Er konzipierte inner-

Labyrinth von Lucasfilm Games (1986) wirkt im Nachhinein wie der Prototyp des ein Jahr später folgenden Maniac Mansion.
(Quelle: LucasArts / Medienagentur plassma)

Wenn ihr in eurem Leben nur ein Adventure spielen wollt, dann empfehlen wir nach wie vor The Secret of Monkey Island. Wo sonst könnt ihr Schwertkampfmeister werden, indem ihr die richtigen Beleidigungen lernt?
(Quelle: LucasArts / Medienagentur plassma)

King's Quest revolutionierte das Adventure-Genre und ermöglichte dem Spieler, seine Figur direkt zu sehen und zu steuern. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

Nicht perfekt, aber zumindest ein Schritt in die richtige Richtung: Gabriel Knight: Sins of the Fathers hielt sich in puncto „Moon Logic" erfreulich zurück – jedenfalls für ein Sierra-Adventure. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

Die aufwändige Präsentation von Space Quest 4 bescherte den Entwicklern zahlreiche Grafik- und Sound-Awards. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

halb von sieben Jahren gleich 14 Adventures und versetzte den Spieler unter anderem mit Pirate Adventure (1978) auf eine Karibikinsel oder in The Count (1979) nach Transsylvanien.

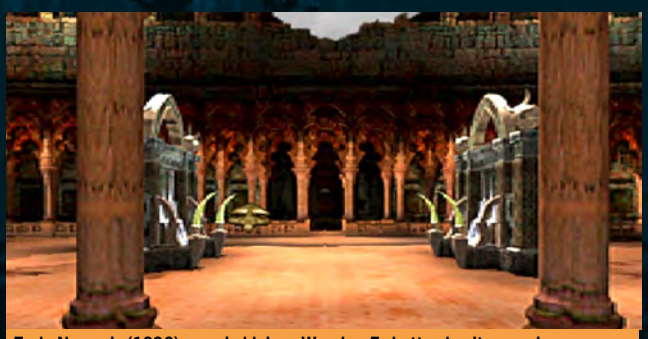
Adams konnte allerdings das Flair von Adventure nur kopieren und nicht verstärken. Das gelang erstmals der legendären Adventure-Schmiede Infocom, deren Einstandswerk Zork: The Great Underground Empire – Part I (1980) bis heute zu den Meilensteinen des Genres zählt.

Die Ur-Version von Zork entstand ebenfalls auf einem DEC PDP-10. Sie war so umfangreich, dass Infocom die Verkaufsversion dreiteilen musste. Zork schickte den Spieler genau wie das Vorbild Adventure auf die Suche nach Schätzen, in diesem Fall 20 an der Zahl. Jedoch waren die Texte plastischer geschrieben, die Rätsel logischer durchdacht und der Parser, der die eingetippten Befehle korrekt interpretieren musste, deutlich komplexer.

Infocom mauserte sich schnell zu einem verlässlichen Adventure-Lieferanten, der vor allem dank Designer Steve Meretzky einen Klassiker nach dem anderen schuf. Besonders bemerkenswert war die enorme Vielschichtigkeit der Geschichten der Infocom-Werke: So musste man in Deadline (1982) einen Kriminalfall lösen, in Trinity (1987) mittels Zeitreise den Bau der Atombombe verhindern oder sich in Bureaucracy (1987) – der Name sagt es schon – mit den Tücken der Bürokratie herumschlagen. Mit The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984) gelang dem US-Unternehmen in Zusammenarbeit mit Autor Douglas Adams eine brillante Adaption des Science-Fiction-Romans, wohingegen sich das dystopische A Mind Forever Voyaging (1985) ansatzweise wie der Prototyp eines Open-World-Spiels anfühlte.

Das beste Beispiel für die Besonderheiten von Text-Adventures ist jedoch Steve Meretzkys Leather Goddesses of Phobos (1986). Folgendes Rätsel aus dem Spiel unterstreicht dies: Der Spieler traf im Spiel auf König Mitre, der mit einem Fluch belegt war. So verwandelte sich jede Person, der er die Hand schüttelte, in einen „angle" (auf Deutsch „Winkel") – darunter seine eigene Tochter. An einer anderen Stelle erhielt der Spieler eine „untangling creme" (Entfaltungscreme) und einen „TEE-Remover" (T-Entferner). Man musste nun den T-Entferner mit der Entfaltungscreme benutzen, woraufhin diese im wahrsten Sinne des Wortes um ihr „t" beraubt und zu einer „unangling cream" (Entwinkelungscreme) wurde. Und dann konnte man die in einen Winkel verwandelte Prinzessin im wahrsten Sinne des Wortes „ent-winkeln"!

Myst ist im Grunde ein gutes Spiel und trägt keine direkte Schuld am Tod des Adventure-Genres. Schließlich konnte niemand ahnen, dass zahlreiche schreckliche Nachahmer folgen und den guten Ruf der Adventures ruinieren würden. (Quelle: Cyan Worlds / Medienagentur plassma)



Zork: Nemesis (1996) war ein kleines Wunder: Es hatte abseits von ein paar Namen überhaupt nichts mit den Text-Adventures von Infocom gemeinsam und gehörte dank des fantastisch gestalteten Settings sowie einer erstklassigen Präsentation trotzdem zu den besten Render-Adventures. (Quelle: Zombie Studios / Medienagentur plassma)

Die Rätsel in Baphomets Fluch waren im Vergleich zu Lucas-Arts-Spielen eher Durchschnittsware. Dennoch begeisterte das Abenteuer dank zeitloser Comicgrafik und einer spannend geschrieben Story. (Quelle: Revolution Software / Medienagentur plassma)

Mit Phantasmagoria versuchte Sierra On-Line 1995 auf den Multimediazug aufzuspringen, verzockte sich jedoch dank laienhafter Inszenierung und konnte mangels Atmosphäre nicht die altbekannten Defizite beim Rätsel-Design kaschieren. (Quelle: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma)

Eine weitere Stärke von Infocom-Spielen war die Detailbesessenheit der Macher, weshalb der Spieler auch auf vermeintlich unsinnige Aktionen eine logische Reaktion erhielt. Wer beispielsweise den T-Entferner mit einem „tray“ (Aschenbecher) benutzte, der hatte plötzlich einen Zweitklässler namens Ray im Inventar ...

Leider war der Erfolg von Infocom nicht von Dauer. Dies lag zum einen am Missmanagement der Firma, die sich mit dem Verkauf von Unternehmens-Software ein zweites Standbein aufbauen wollte und dabei in die Pleite wirtschaftete. Zum anderen wurden Text-Adventures innerhalb weniger Jahre schlicht und ergreifend zum Nischenprodukt.

Andere Entwickler versuchten, die Textwüsten mit grafischen Standbildern aufzulockern. In dieser Hinsicht galt insbesondere der britische Hersteller Magnetic Scrolls als ein Meister seines Fachs: Dessen Top-Titel wie The Guild of Thieves (1987) oder Wonderland (1990) offenbarten herrlich anzusehende Pixelprachten.

Nachdem Infocom Mitte 1989 tatsächlich seine Pforten schließen musste, sammelten sich einige der ehemaligen Mitarbeiter hinter Legend Entertainment. Sie versuchten, das Genre mit Hilfe moderner Benutzerführung am Leben zu erhalten, indem der Spieler seine Befehle aus Wortlisten heraussuchte. Allerdings hatte sich zu diesem Zeitpunkt längst eine neue Form der Adventures durchgesetzt, die Ende der 1980er-Jahre unaufhaltsam zu sein schien.

Als die Adventures laufen lernten

Wir drehen die Zeit zurück in die frühen 80er: Roberta Williams, ebenfalls ein Fan von William Crowthers Adventure, schrieb zunächst einige eher mäßig spannende Text-Adventures, die ihr Ehemann Ken Williams unter dem Label Sierra On-Line (ab 2002 Sierra Entertainment) veröffentlichte. Dem Ehepaar gelang erst 1984 der Durchbruch, als es mit King's Quest das erste Grafik-Adventure auf den Markt brachte. Als Szenario diente eine mittelalterliche Märchenwelt, in der man als Ritter Graham allerlei Objekte sammelte und Rätsel löste. Der Clou: Man konnte den Charakter wie in einem Action-Spiel sehen und ihn mit den Cursor-Tasten durch eine gezeichnete Landschaft steuern. Texte gab es nur in Form von Dialogen und Situationsbeschreibungen; Befehle musste der Spieler nach wie vor eintippen.

King's Quest 1 schlug ein wie eine Bombe und sorgte ähnlich wie Zork für einen neuen Adventure-Boom. Sierra selbst entwickelte gleich mehrere Serien, die rasch zum Kult wurden: So durchlebte man in Space Quest (ab 1986) eine Science-Fiction-Parodie, übernahm in Leisure Suit Larry (ab 1987) die Rolle eines hormongetriebenen Schwerenöters oder wurde in Police Quest (ab 1987) zum Ermittler.

Der große Pluspunkt der Sierra-Spiele war ihre einzigartige Atmosphäre, die sich im Gegensatz zu den Text-Adventures immer weiterentwickelte und sich dem Fortschritt der Technik anpasste. So glänzte King's Quest 4 (1988) mit einem orchesterähnlichen Soundtrack – vor allem, wenn man ein teures Roland-MT-32-Modul an den PC anschloss. Space Quest 4 (1991) zählte dank handgezeichneter Grafiken zu den schönsten Spielen seiner Zeit und das Mystik-Adventure Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993) begeisterte mit seiner exzellenten Erzählstruktur.

Andererseits war Sierra berüchtigt für seine unbarmherzige Rätselphilosophie, die dem Spieler abenteuerlich konstruierte Lösungen abverlangte. In King's Quest musste man beispielsweise den Namen eines Männchen erraten, das bewusst an Rumpelstilzchen aus Grimms Märchenwelt erin-

Grim Fandango: Zu seiner Zeit ein verkannter Geniestreich, bei dem Kritiker zu sehr auf die ungewöhnliche Steuerung schielten und Käufer vom bizarren Szenario abgeschreckt waren. (Quelle: LucasArts / Medienagentur plassma)

nerte. Der Spieler sollte zudem rückwärts denken, aber nicht einfach von hinten nach vorne schreiben. Stattdessen musste man das komplette Alphabet umkehren und jeden Buchstaben neu zuordnen, um auf „Ifnkovh-groghprm“ zu kommen!

Solche Rätsel, deren Logik nur schwer nachvollziehbar war, bezeichnete der Adventure-Fan als „Moon Logic“. Genauso hasste er plötzliche Todesfallen, die ihn ohne Vorwarnung ermordeten oder unfaire Action-Sequenzen wie jene im vom Science-Fiction-Kultfilm Blade Runner inspirierten Manhunter: New York (1988). Überhaupt wurde das Genre zunehmend von Ärgernissen geplagt, die entweder die Spieldauer künstlich verlängern oder die Käuferschicht von Adventures vergrößern sollte. Unterm Strich vergraulten die Entwickler mit solchen Mitteln jedoch nur ihre eigenen Fans.

Alles andere als Müll: Besonders der zweite Teil von Deponia garnierte dem Spieler zahlreiche Rätsel, die gleichermaßen brillant durchdacht und erfreulich innovativ waren. (Quelle: Daedalic Entertainment / Medienagentur plassma)

Fairness dank Logik

Parallel zu Sierra stieg mit Lucasfilm Games (seit 1991 LucasArts) ein weiter Branchenriese auf, der jedoch einen etwas anderen Ansatz verfolgte. Allen voran wollte das US-Unternehmen Spiele gestalten, die sich wie Filme anfühlten. Passend dazu schlugen die Kalifornier gleich mit ihrem ersten Adventure namens Labyrinth (1986) eine optimale Brücke zum gleichnamigen Fantasy-Kinohit mit David Bowie.

Das Spiel begann wie ein Text-Adventure von Infocom, bis der eigene Charakter aus der hiesigen Realität in die Welt von Labyrinth gesaugt wurde. Im Zuge dessen sah man seine Figur plötzlich wie in King's Quest aus der Seitenperspektive und musste sie fortan mit dem Joystick lenken. Der Entwickler verzichtete obendrein völlig auf Texte und setzte sogar auf eine Befehlsliste, die der Spieler komfortabel durchscrollen konnte.

Labyrinth war zugegebenermaßen nicht besonders ausgereift – es gab praktisch keine Dialoge und die meisten Rätsel vertrauten auf stupide Trial-&-Error-Lösungen. Jedoch konnte Lucasfilm Games viele dieser Kinderkrankheiten bereits ein Jahr später mit dem brillanten Maniac Mansion beseitigen und aus dem Stand heraus einen All-Time-Classic schreiben.

In Maniac Mansion verzichteten die Programmierer weitgehend auf unfaire Spielsituationen – egal, ob in Form von schwer nachvollziehbaren Rätseln oder dem Stranden in einer Sackgasse, nur weil man zu einem bestimmten Zeitpunkt ein bestimmtes Objekt übersehen hatte. Dafür steuerte der Spieler drei Charaktere gleichzeitig, um die junge Sandy aus den Klauen des durchgeknallten Dr. Fred Edison zu befreien. Das Zusammenspiel des Trios sorgte für vergleichsweise komplexe Rätsel, in denen beispielsweise der eine Charakter einen Steinkopf drucken musste und der andere durch die nun offenstehende Geheimtür huschen konnte.

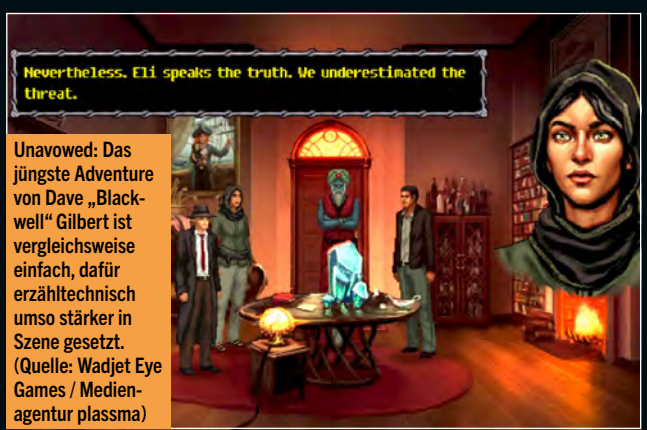
Die Geschichte werteten die Entwickler durch die Einführung von Zwischensequenzen auf, die es in einer solchen Form nie zuvor gegeben hatte und auf die der Spieler teilweise reagieren musste. An einem bestimmten Zeitpunkt läutete etwa die Türklingel, weil ein Postbote ein Paket ablieferte. Anschließend sah man, wie Ed Edison sein Zimmer verließ und es entgegennehmen wollte. Man selbst konnte ihm jedoch zuvorkommen und sich das Paket selbst unter den Nagel reißen.

Maniac Mansion war kommerziell zwar nicht so erfolgreich wie die Sierra-Spiele, jedoch insbesondere hier in Deutschland sehr beliebt – nicht zuletzt dank der liebevollen Übersetzung des ehemaligen Spielejournalisten Boris Schneider-Johne.

Nach Maniac Mansion erschien fast jedes Jahr ein neuer Adventure-Hit von Lucasfilm Games, der reihenweise Preise abräumte und in dem der Entwickler viel Wert auf Humor und Rätsellogik legte. Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988) ließ den Spieler als Boulevardreporter durch die ganze Welt reisen, Indiana Jones and the Last Crusade (1989) sowie Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) begeisterten mit völlig unterschiedlichen Lösungswegen und Day of the Tentacle (1993) entpuppte sich als die beste Maniac-Mansion-Fortsetzung, die sich ein Fan erhoffen konnte.

Über all dem thronte eine Adventure-Reihe, die jeder kulturell interessierte Spieler einmal in seinem Leben gespielt haben muss: The Secret of Monkey Island (1990) war unfassbar witzig, beginnend mit dem herrlich be-

Selbst einen Horrortrip wie das 2015 erschienene Soma könnte man als Adventure bezeichnen, auch wenn der Action- und Geschicklichkeitsanteil hier sehr hoch ist. (Quelle: Frictional Games / Medienagentur plassma)



Unavowed: Das jüngste Adventure von Dave „Blackwell“ Gilbert ist vergleichsweise einfach, dafür erzähltechnisch umso stärker in Szene gesetzt. (Quelle: Wadjet Eye Games / Medienagentur plassma)

scheuerten Namen des Protagonisten Guybrush Threepwood und endend mit den bescheuertsten und zugleich nachvollziehbarsten Rätseln diesseits der Milchstraße. Der Nachfolger Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991) war zwar eine Spur zu knifflig und deshalb für Einsteiger weniger gut geeignet, dafür dem Erstling technisch in jeglicher Hinsicht überlegen. Und auch das erst 1997 veröffentlichte The Curse of Monkey Island überraschte trotz neuem Director mit famoser Comicgrafik und herrlichem Spielwitz.

Der Multimedia-Fluch

Gleichwohl kaum jemand die hohe Qualität der LucasArts-Spiele anzweifelte, hielten sie nicht den langsamen Zerfall des Genres auf. In den 1990er-Jahren blitzten zwar vereinzelte Highlights wie Simon the Sorcerer (1993) von Adventure Soft oder Toonstruck (1996) von Burst Studios auf. Doch allgemein hatte die Konkurrenz große Schwierigkeiten, die Brillanz der Lucas-Arts-Werke zu kopieren oder gar zu toppen. Selbst das von vielen Fans gefeierte Baphomets Fluch (1996) aus dem Hause Revolution Software verlor sich etwas im Erzählen seiner spannenden Geschichte und vergaß zwischendurch die Rätsel, was sich bei den Fortsetzungen noch weiter verschlimmerte.

Zudem betrat 1993 mit Myst eine komplette neue Genre-Form die Bühne: die Render-Adventures. Die Bezeichnung beruhte auf der Grafik, die den Spieler durch Dutzende von vorgerenderten Bildern schickte. Passender wäre die Bezeichnung „Ego-Adventure", weil man das gesamte Spiel aus der Ich-Perspektive betrachtete. Des Weiteren traf man in solchen Spielen selten andere Charaktere und musste stattdessen reihenweise kryptische Maschinen bedienen, ohne deren Anleitung zu kennen.

Myst war enorm erfolgreich und galt bis 2002 sogar als das meistverkaufte Computerspiel der Welt. Es zählte zudem zu den ersten Hits, die aufgrund ihrer komplexen Grafik auf das CD-Medium angewiesen waren. Deshalb wollten viele andere Entwickler auf den gleichen Zug aufspringen, verloren sich dabei jedoch in spielerisch seichten Multimedia-Erlebnissen.

Das Paradoxe an der Sache: Obwohl die meisten Myst-Nachahmer mehr schlecht als recht waren (mit der löblichen Ausnahme des Zork-Revivals von Activision), verkauften sie sich dank des Multimedia-Hypes besser als die klassischen Abenteuerspiele von Sierra und LucasArts. Das wiederum nötigte die beiden Altmeister, aus ihrer vertrauten Umgebung herauszubrechen und für das Horror-Adventure Phantasmagoria (1995) mit echten Schauspielern zu drehen oder Full Throttle (1995) als Comicfilm zum Mitspielen zu konzipieren. Ersteres spaltete aufgrund seiner Laiendarsteller die Gemüter, Letzteres erhielt dank exzellenter Atmosphäre viel Lob und gleichzeitig Tadel wegen der auf ein Minimum reduzierten Rätseldichte.

Langfristig erwies sich der Hype jedoch als heiße Luft; viele Entwickler schielten zu sehr auf Marktanalysen und vergraulten damit immer mehr Adventure-Fans. Der letzte Sargnagel erfolgte mit Grim Fandango (1998) – und könnte kaum tragischer sein: Die bizarre Saga rund um ein Leben nach dem Tod wird dank einmaligem Szenario sowie schillernden Charakteren als eines der besten Adventures aller Zeiten bezeichnet. Trotzdem sorgte Entwickler LucasArts für unnötigen Groll, denn er tauschte die beliebte Point-'n'-Click-Mechanik gegen eine schwerfällige Tank-Steuerung à la Resident Evil aus und wollte somit krampfhaft einen Bezug zu kommerziell erfolgreichen Action-Adventures herstellen. Der Plan ging jedoch nicht auf, und das Spiel floppte an der Kasse. Anschließend veröffentlichte LucasArts mit Flucht von Monkey Island (2000) nur noch ein weiteres Adventure, konnte mit dem vierten Monkey-Island-Teil jedoch auch nicht an die alten Glanzzeiten anknüpfen. Der Wechsel zu 2,5D-Grafik und Tastatur- beziehungsweise Gamepad-Steuerung kam bei den meisten Spielern nicht sonderlich gut an.

Weil sich zudem Sierra mit ihrem komplett auf 3D getrimmten Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999) völlig verzettelte und Blizzard sein von vielen Spielern herbeigesehntes Warcraft Adventures kurz vor Fertigstellung einstampfte, stand das Genre zur Jahrtausendwende vor einem irreparablen Scherbenhaufen.

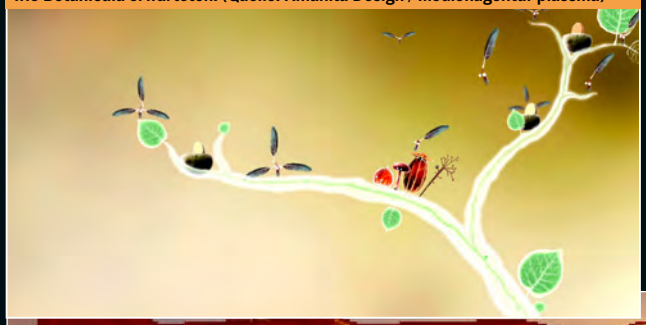
Was man auch nicht vergessen darf: Zum gleichen Zeitpunkt erhielt der Story-Aspekt in anderen Spielen immer mehr Gewicht – eine Entwicklung, die man gut anhand der Half-Life- und Grand-Theft-Auto-Spiele sehen kann. Damit hatte das Genre auf einen Schlag seine Existenzgrundlagen verloren: Einerseits brauchte man kein Adventure mehr, um eine gute Geschichte zu erleben. Andererseits galten klassische Rätsel als verpönt, weil viele von den schlechten Beispielen abgeschreckt waren.

Auferstanden von den Toten

Danach sollte es ein Weilchen dauern, bis das Adventure-Genre wieder Aufwind erhielt. Den haben wir vor allem den fanatischen Fans der Sierra- und LucasArts-Klassiker zu verdanken, die inzwischen ihre eigenen Point-'n'-Click-Hits kreierten. Dazu zählten die Runaway-Trilogie aus Spanien (ab 2001), die Gabriel-Knight-Hommage Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele (2003) oder das aus Deutschland stammende Geheimakte Tunguska (2006).

All diese Spiele waren beileibe nicht perfekt, aber spürbar voller Leidenschaft. Überdies etablierten sie Stück für Stück sinnvolle Komfort-Features, um Einsteigern unter die Arme zu greifen und

Mit Pilz, Zweig und Feder durch die abstrakte Mikroskopwelt eines Baums spazieren: Das waren die typischen Abenteuer von Amanita Design, die euch bei Spielen wie Botanicula erwarteten. (Quelle: Amanita Design / Medienagentur plassma)



Thimbleweed Park von 2017 orientiert sich stark an Maniac Mansion und Zak McKracken, weshalb sich die drei Spiele zusammen wie eine inoffizielle Trilogie anfühlen. (Quelle: Terrible Toybox / Medienagentur plassma)

Profis weiterhin bei der Stange zu halten. Recht schnell zum Standard wurde beispielsweise die Hotspot-Funktion, die erstmals in Simon the Sorcerer 2 (1995) zu sehen war und per Tastendruck alle anklickbaren Objekte auf einen Blick anzeigte.

Mitte der 2000er-Jahre blühte der Adventure-Markt noch einmal auf, was vor allem drei Herstellern zu verdanken war. Ganz vorne stand Telltale Games, deren Entstehungsgeschichte jener von Legend Entertainment ähnelte – die Belegschaft bestand aus ehemaligen LucasArts-Mitarbeitern wie Dave „Day of the Tentacle" Grossman. Der US-Entwickler konzipierte keine klassisch-umfangreichen Spiele, die man in einem Rutsch durchspielen sollte, sondern Mini-Adventures im Episodenformat, die im Laufe eines Jahres eine ganze Staffel bildeten. Zu den Telltale-Highlights gehörten die Sam-&-Max-Trilogie (ab 2006), die überraschend gelungene Fortsetzung der Zurück-in-die-Zukunft-Filme (2010) und natürlich The Walking Dead (2012). Allerdings sorgte der Zombie-Hit für eine Kehrtwende, aufgrund derer sich Telltale langfristig vom Adventure-Genre entfernte und ins Lager der Interactive Novels abrutschte.

Deutlich weniger bekannt war Dave Gilbert mit seinem Studio Wadjet Eye Games, der als einer der ersten Indie-Entwickler überhaupt auf altmodische Pixelgrafik setzte und dessen Blackwell-Serie (ab 2006) bewusst an die frühen 1990er-Jahre erinnern sollte. Alle Produkte von Wadjet Eye waren thematisch sehr ernst und deckten in puncto Spieltiefe eine große Bandbreite ab – vom brutal schweren Resonance (2012) bis zum angenehm einfachen Unavowed (2018).

Und natürlich dürfen wir nicht die Glanzleistungen des deutschen Entwicklers und Publishers Daedalic Entertainment vergessen, dessen Portfolio vor allem von den Werken von Jan „Deponia" Müller-Michaelis und Kevin „Memoria" Mentz profitierte. Ihre Spiele lebten vor allem von brillant geschriebenen Charakteren und herausfordernden sowie größtenteils fairen Rätseln.

Leider scheint sich gerade im Falle von Daedalic die Geschichte etwas zu sehr zu wiederholen: Zuerst verhob sich der Hersteller mit dem grafisch wunderschönen und entsprechend teuer produzierten Silence (2016), während es dem 3D-Adventure State of Mind (2018) an Charme fehlte. Und das auf dem gleichnamigen Buch basierende Die Säulen der Erde (2017) verkam gar zu einer interaktiven Erzählung. Die Konsequenz: Die Hamburger stellten das vielversprechende The Devil's Men ein, und aktuell ist kein klassisches Point-'n'-Click-Adventure mehr in Sicht. Alle Hoffnung ruht nun wohl auf dem 2022 erscheinenden Action-Adventure Der Herr der Ringe: Gollum.

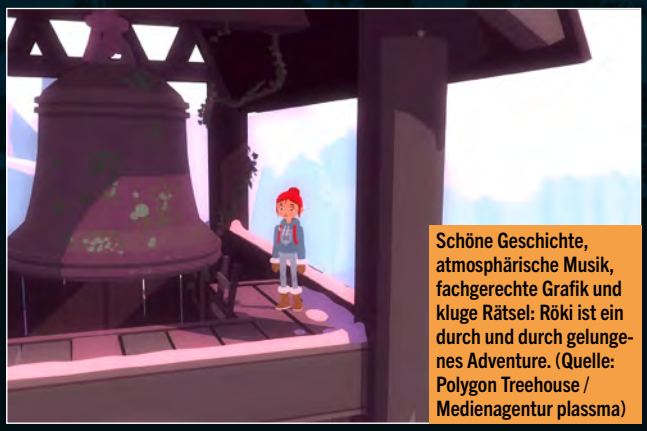
Der aktuelle Stand der Dinge: Es atmet ... noch!

Somit steht das Adventure-Genre wieder genau dort, wo es sich schon einmal Anfang der 2000er-Jahre befand: Es wirkt wie tot, insbesondere, wenn sich ein großer Hersteller wie Capcom daran versucht und ungeachtet der hochwertigen Qualität eines quirligen Zack & Wiki (2007) oder dem cleveren Ghost Trick: Phantom Detective (2010) finanzielle Bruchlandungen erleidet.

Trotzdem gibt sich das Genre nicht geschlagen und überrascht nun mit sporadischen Highlights aus der Indie-Szene, die möglichst aus der Norm ausbrechen. Das beweisen sämtliche Projekte von Amanita Design, deren skurrile Abenteuer von Samorost (2003) über Machinarium (2009) bis Botanicula (2012) an die Gobliiins-Trilogie von Coktel Vision erinnern, nahezu komplett auf Dialoge verzichten und stattdessen mit verspielten Animationen und lustigem Slapstick glänzen.

Dank Kickstarter versuchten ein paar der alten LuasArts-Größen, an die Erfolge ihrer alten Tage anzuknüpfen, siehe Broken Age (2015) von Tim Schafer und Thimbleweed Park (2017) von Ron Gilbert. Leisure Suit Larry erhielt mit Wet Dreams Don't Dry (2018) und Wet Dreams Dry Twice (2020) ein unerwartet gelungenes Reboot, dessen Rätsellogik zum Glück meilenweit von der Unfairness der Originalserie entfernt ist. Ähnliches gilt für King's Quest, wovon zwischen 2015 bis 2016 fünf Episoden im Stile der Telltale-Games erschienen sind, die nur so vor Liebe zur alten Serie strotzen.

Ein Leisure Suit Larry mit logischen und spaßigen Rästeln? Wet Dreams Dry Twice zeigte 2020, dass dies tatsächlich möglich ist. (Quelle: CrazyBunch / Medienagentur plassma)



Schöne Geschichte, atmosphärische Musik, fachgerechte Grafik und kluge Rätsel: Röki ist ein durch und durch gelungenes Adventure. (Quelle: Polygon Treehouse / Medienagentur plassma)

Und auch wenn Render-Adventures niemanden mehr interessieren, so erschufen die Myst-Erfinder vor fünf Jahren mit Obduction ein weiteres Abenteuerspiel aus der Ego-Perspektive. Überhaupt scheint diese Form der Darstellung noch viel Potenzial zu haben, wenn man sich zum Beispiel den exzellenten Horrortrip Soma (2015) anschaut. Aber spätestens hier stellt sich eine ganz andere Frage: Ist das überhaupt noch ein Adventure à la Myst oder doch eher ein Action-Adventure wie Silent Hill?

Das gleiche Dilemma stellt sich beim bereits erwähnten The Walking Dead, dessen spielerischem Vorbild Heavy Rain (2010) und sämtlichen Walking-Simulatoren von Dear Esther (2012) über Gone Home (2013) bis What Remains of Edith Finch (2017): All diese Spiele könnte man im weitesten Sinne als Adventure bezeichnen, nur, dass die Macher hier auf Rätsel verzichten und einfach eine Geschichte erzählen. Und richtig kompliziert wird es in Fällen wie Lair of the Clockwork God oder There Is No Game: Wrong Dimension (beide 2020 erschienen), die ihr stereotypisches Adventure-Design hinter einem vermeintlichen Genre-Mix verstecken.

Deshalb möchten wir zum Abschluss unseres Reports auf einen echten Geheimtipp hinweisen, der unserer Meinung nach die Vorzüge all dieser unterschiedlichen Ausrichtungen gekonnt vereint: das herrlich liebevolle Röki (2020) vom britischen Indie-Studio Polygon Treehouse. Es hat den Charme einer modernen Visual-Novel-Erzählung und bietet Rätsel, die den Spagat zwischen klassischen Objekträtseln sowie leicht zugänglichen Denkspiel-Puzzles schafft. Somit kommt hier der Neuling gut voran, während sich der Veteran gefordert genug fühlt und der Kritiker sich über jede Innovation freut. Am Ende haben alle Parteien ihren Spaß – und darauf sollte es letztlich ankommen. Nicht zuletzt macht Röki Hoffnung, dass zumindest dank der Indie-Szene weiterhin Genre-Highlights erscheinen. So schnell sind Adventures eben doch nicht totzukriegen.

Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Das wurde auch Zeit! Animal Crossing erhält ein Update, unter anderem macht endlich das Café auf – und ein DLC steht ebenfalls an. Wir verraten, was drinsteckt.

Für Animal Crossing: New Horizons erscheint am 05. November das letzte große kostenlose Update mit allerlei neuen Inhalten – ärgerlich nur, dass wir den neuen Content für euch noch nicht ausprobieren konnten, da wir einen Tag vorher diese Ausgabe der N-ZONE bei der Druckerei abliefern mussten! Aber was drinsteckt in Update und DLC, das verraten wir in dieser kleinen Vorschau gerne. So werden zum Beispiel zahlreiche neue Möglichkeiten hinzugefügt, um euer Haus, eure Insel und eure Charaktere zu personalisieren. Darunter sind unter anderem neue Möbel, Bastelanleitungen, Frisuren, Emotionen und Gyroiden. Ja, endlich finden auch die Gyroiden Einzug im aktuellen Teil der Animal-Crossing-Reihe. Sie erfüllen den gleichen Zweck wie vorher – und zwar eigentlich gar keinen. Ihr könnt sie in eurem Haus oder auf eurer Insel platzieren, wo sie lustige Geräusche machen. Lustige Geräusche macht auch K.K. Slider, der musikalische Hund beherrscht nun einige neue Songs!

Das ist neu

Unter den neuen Einrichtungsgegenständen finden sich so manche praktische Modelle, allen voran Lagerschrank und Bankautomat. Diese beiden Möbel erlauben es euch, von überall auf der Insel auf euer Lager und euer Bankkonto zuzugreifen! Euer Lager wird durch das Update zudem erweitert. Neben den Bastelanleitungen findet ihr nun auch Rezepte für Speisen, die ihr aus angebautem Gemüse zubereiten könnt. Die Mobilität auf eurer Insel verbessert sich ebenfalls: Ihr könnt nun mehr Brücken als zuvor errichten lassen und permanente Leitern an Wänden anbringen. Und ihr könnt euch nun auch durch enge Passagen zwischen Möbelstücken quetschen.

Sucht euch ein schönes Fleckchen Land auf dem Archipel aus, auf welchem ihr die Ferienhäuser eurer Klienten errichten wollt.

Auch für besondere Charaktere wie Melinda könnt ihr über Amiibo-Figuren und -Karten eigene Häuser nach Belieben designen.

Das Zusammenleben mit den Nachbarn wird nun persönlicher, denn nicht nur können sie euch zu sich nach Hause einladen, gelegentlich kommen sie auch euch besuchen. Auf dem Marktplatz könnt ihr mit euren Nachbarn nun Gruppengymnastik ausüben. Diese unterstützt Knopfsteuerung sowie Bewegungssteuerung. So könnt ihr zum Beispiel Dehnungsübungen mit zwei Joy-Cons nachahmen. Die Foto-App wird ebenfalls erweitert und erlaubt nun Fotos aus nächster Nähe sowie aus der Ego-Perspektive. Auch eine neue App wurde hinzugefügt: Das Inselhandbuch versammelt zahlreiche Tipps und Tricks für Neueinsteiger.

Viel zu tun

Das Update liefert weitere neue Aktivitäten: Das Café kehrt aus den Vorgängern zurück und ist über das Museum zugänglich. Hier können Spieler eine Tasse Kaffee mit anderen Spielern und Inselbewohnern trinken. Über kompatible Amiibo-Karten und -Figuren könnt ihr außerdem besondere Gäste einladen. Vom Steg aus fährt euch Käpten nun zu besonderen Inseln, die neben neuen Pflanzen auch über andere Jahres- oder Tageszeiten als eure Insel verfügen können. Auf Harveys Insel ändert sich ebenfalls so einiges: Investiert ihr eure hart verdienten Sternis hier, so eröffnen neue Läden, wie zum Beispiel Rosina und Björns Werkstatt oder Reiners Kunstgeschäft.

Das erwartet euch im DLC

Neben dem kostenlosen Update erscheint ebenfalls am 05. November zudem der kostenpflichtige DLC namens Happy Home Paradise. Dieser kann einzeln für 24,99€ erworben werden, ist aber auch ohne weitere Zusatzkosten im Erweiterungspaket des Abo-Service Nintendo Switch Online enthalten. Nicht nur der Name des DLC erinnert an das 3DS-Spinoff Happy Home Designer, auch das Gameplay weist starke Ähnlichkeiten auf.

Über die Dodo-Airlines gelangt ihr im DLC auf ein Archipel, wo ihr Ferienhäuser für interessierte Bewohner gestaltet. Die Tiere haben zwar einige besondere Wünsche, doch über das Aussehen des Großteils der Innen- und Außeneinrichtung entscheidet ihr frei. Dafür stehen euch neue Optionen zur Verfügung wie Trennwände, Säulen und Polituren, welche ihr danach auch in eurem Haus verwenden könnt. Auf dem Archipel designt ihr zudem öffentliche Einrichtungen wie Schulen, Krankenhäuser und Restaurants. Diese werden dann auch von NPCs verwendet. Über Amiibo ladet ihr besondere Charaktere auf die Inselgruppe ein, denen ihr dann ebenfalls ein Ferienhaus gestaltet. Habt ihr genügend Aufträge angenommen und erfüllt, fragen euch auch eure Inselnachbarn, ihnen bei der Inneinrichtung ihrer Häuser zu helfen! Pünktlich zum Release von Update und DLC erscheint außerdem ein neues Set von Amiibo-Karten zu Animal Crossing – ab sofort ist auf eurer Insel also endlich wieder mehr los!

Niklas Poelen & Katharina Pache

Neben Karlotta tauchen auch einige neue Charaktere auf, mit denen ihr im DLC zusammenarbeiten werdet. Hoffentlich kommt ihr gut miteinander aus.

Habt Spaß mit eurem neuen Nebenjob und verdient euch etwas Geld dazu, mit dem ihr neue exklusive Sachen erwerben könnt.

Eine Reihe verschiedener Haus-Designs stehen zur Verfügung. Sucht euch was Schönes aus!

MEINUNG
Niklas Poelen

Update und DLC könnten New Horizons zum besten Titel der Reihe machen.

Ob man immer noch regelmäßig New Horizons spielt oder das Spiel schon länger nicht mehr angerührt hat – ich denke, das Update alleine fügt genug Inhalt hinzu, um alle für längere Zeit zu beschäftigen. Der DLC erinnert an einen Nachfolger für Happy Home Designer – ein Ableger mit interessantem Konzept, der als eigenstehendes Spiel doch nicht ganz überzeugen konnte. Diese Inhalte als DLC anzubieten, ergibt Sinn und ich freue mich schon darauf, sie ausprobieren zu können. Auch die Kritik, dass in New Horizons einige Inhalte der Vorgänger fehlen, ist nun wohl bald hinfällig. Dieses Update könnte New Horizons zum besten Teil der Animal-Crossing-Reihe werden lassen. Ob sich dies auch so bewahrheitet, erfahren wir erst im Test, doch ich bin guter Dinge.

INFOS

Termin (DLC & Update):	05. November 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

PIKMIN BLOOM

Kommt ein neuer Hype auf uns zu? Nach den Pokémon erobern nun die Pikmin eure Smartphones. Wir haben die App ausprobiert!

Die Veröffentlichung von Pikmin Bloom hat begonnen! Die Smartphone-App wurde ab dem 27. Oktober schrittweise in verschiedenen Regionen der Welt auf den Markt gebracht, den Anfang machten Australien und Singapur, auch in Deutschland sollte das AR-Abenteuer inzwischen erhältlich sein. Wir konnten die App einige Zeit vor dem Launch in einer frühen Version nutzen und hatten die Gelegenheit, mit Niantic über ihr neues Werk in einem virtuellen Event zu sprechen. Für einen Test hat die Zeit bis zum Redaktionsschluss jedoch leider nicht gereicht, Pikmin Bloom ist wie Pokémon Go eines dieser Handy-Spiele, die über einen längeren Zeitraum erlebt werden müssen. Wir wollen euch trotzdem nicht vorenthalten, was wir über Niantics neues Werk wissen und was für einen Eindruck die App bislang hinterlassen hat!

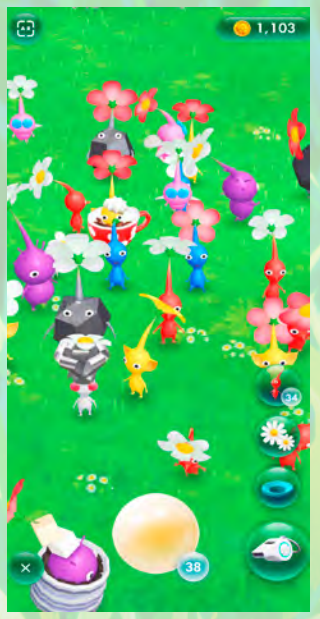
Ist Pikmin Bloom wie Pokémon Go?

Auch wir haben uns bei der Ankündigung im März gefragt, wie die Pikmin-App funktionieren soll, insbesondere im Vergleich mit dem Hit Pokémon Go. Beide Titel stammen vom gleichen Studio, Pikmin Bloom wurde vor allem vom Japan-Ableger von Niantic konzipiert und entwickelt. Deshalb ist es auch gar nicht so verwunderlich, dass beim neuen Spiel ein anderer Ansatz verfolgt wird, man möchte nicht in Konkurrenz mit der eigenen Marke treten. Pikmin Bloom ist gefühlt tatsächlich mehr eine App denn ein Spiel. Das Ziel soll sein, User zum Spazierengehen und Entdecken zu animieren, ohne dabei ständig die Aufmerksamkeit der Nutzer einzufordern. Kernstück von Pikmin Bloom ist das Schrittezählen, eine entsprechende App (zum Beispiel Google Fit) müsst ihr installiert haben. Des Weiteren ist es nötig, Pikmin Bloom den Zugriff auf eure Kamera und Galerie zu gestatten, um den (bislang) vollen Umfang der App zu nutzen.

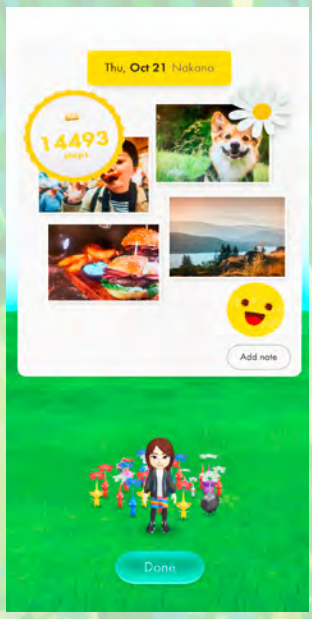
Wie Olimar in der Spielereihe begleiten euch eure Pikmin beim Laufen. Auf eurem Smartphone-Display seht ihr das Grüppchen, wie es um euren Avatar herumwuselt. Aktiviert ihr eine Blütenflasche, hinterlasst ihr beim Spazieren virtuelle Blumenfelder auf eurem Pfad. Außerdem wachsen Pikmin in eurem Brutrucksack schneller, wenn die Blütenkraft aktiviert ist. Die benötigten Blüten erhaltet ihr, indem ihr eure Pikmin mit Nektar füttert. Den süßen Saft wiederum bekommt ihr durch Obst, das eure kleinen Begleiter immer wieder am Wegesrand aufsammeln. Die Farbe des Obstes bestimmt die Farbe des Nektars, und der legt wiederum fest, welche Farbe die Blüten haben, die euch die Pikmin nach dem Nektarnaschen schenken. Ab Level sechs (in unserem Vorab-Build jedenfalls) könnt ihr Pikmin auch zu Zielen auf der Karte losschicken, um weitere Pikmin-Samen zum Ausbrüten oder Früchte aufzusammeln. Je nach Entfernung und Pikmin-Zahl dauert das eine Weile, manchmal bringen die kleinen Wesen Postkarten von besonderen Stellen in der Nähe mit nach Hause.

Welche Pikmin sind im Spiel?

Zunächst einmal: Die Farbe der Pikmin macht in Pikmin Bloom keinen spielerischen Unterschied. Enthalten sind alle bekannten Arten, also auch Stein-Pikmin, lila Pikmin, weiße Pikmin und so weiter. Ihr startet mit roten Pikmin, nach und nach kommen weitere Unterarten hinzu, abhängig von eurem Level. Die Stufe steigert ihr durch das Erfüllen diverser Aufgaben: lauft 3.000 Schritte, brütet zwei Pikmin aus und so weiter. Ob es ganz neue Pikmin-Arten geben wird? Dazu bekamen wir keine klare Antwort, es existieren jedoch diverse „Mutationen“, beziehungsweise dekorierte Pikmin. Im Videomaterial etwa bekamen wir ein weißes Pikmin mit Brotscheibe auf dem Kopf und ein rotes Pikmin mit Blütenkranz ums Gesicht zu sehen. Solche Pikmin soll es an besonderen Orten geben, etwa in Parks. Wie viele Pikmin euch begleiten, wird vom Level bestimmt.



In Pikmin Bloom stecken alle bekannten Pikmin-Arten, außerdem gibt es besonders dekorierte Exemplare.



Am Ende des Tages bekommen wir eine Zusammenfassung inklusive Schrittzahl, Stimmung und Fotos zu Gesicht.

Was macht man in Pikmin Bloom?

Aktuell bietet unsere Version des Spiels noch nicht alle Features, die später enthalten sein sollen. So fehlen etwa die angekündigten Barrieren, die man eine ganze Weile lang mit einer Pikmin-Truppe abtragen muss, um den Schatz dahinter zu bergen – das geht auch zusammen mit anderen Spielern und funktioniert vermutlich so wie in der Hauptserie. Wann dieses und weitere Features den Weg auf die Handys finden, ist noch unbekannt. Vielleicht steckt schon mehr in der App, wenn das Heft am Kiosk ausliegt, vielleicht dauert es aber auch noch Monate.

Das bedeutet: Momentan ist Pikmin Bloom eher eine Begleit-App zum Spaziergehen. Tatsächlich haben wir beim Herumlaufen lange nicht so häufig aufs Handy geschaut wie in Pokémon Go. Wie Arenen beim Schwesterspiel sind in Pikmin Bloom auf der Karte zwar in regelmäßigen Abständen große Blumenknospen verteilt. Damit die Pflänzchen wachsen, müssen wir aber bloß eine gewisse Menge Blüten beim Vorbeilaufen verteilen. Direkt interagieren können wir mit den Knospen nicht. Wenn mehr Leute vorbeikommen, gedeiht das Blümchen natürlich schneller. Ist es dann ausgewachsen, erhalten wir im Umkreis unter anderem Nektar und einen Bonus auf das Wachstum der Pikmin im Brutrucksack.

Abseits vom Schrittzähler und dem Obst- und Pikmin-Sammeln bietet Pikmin Bloom eine Art Tagebuchfunktion. Am Ende des Tages bekommen wir eine Zusammenfassung der von uns zurückgelegten Wege und Schritte. Wenn wir mit der AR-Funktion Fotos von Pikmin in der Umgebung geschossen haben, tauchen diese hier auf. Gestatten wir der App, sich bei unseren anderen Fotos und der Galerie zu bedienen, suchen die Pikmin außerdem Bilder des Tages aus und basteln aus ihnen eine kleine Collage.

Zu guter Letzt können wir unseren Tag mit einem von drei Gemütszuständen markieren: schlecht, neutral oder gut. Die Zielgruppe ist somit definitiv eine andere als die von Pokémon Go. Während es dort vor allem um das Sammeln und Kämpfen geht, orientiert sich Pikmin Bloom eher an Lifestyle-, Health- und auch Idle-Games, die dafür gedacht sind, dass man ein-, zweimal am Tag reinschaut und sich über Fortschritte freut.

Tatsächlich verriet das Team von Niantic, dass es mit einigen anderen Nintendo-Marken experimentierte, bevor man sich für die verhältnismäßig weniger bekannten Pikmin als Zugpferde entschied. Die kleinen Ameisenwesen passten laut Präsentation am besten zu dem App-Prinzip, das Niantic vorschwebte. Welche Franchises von Nintendo sich in der engeren Auswahl befanden, wollten die Entwickler leider nicht preisgeben.

Was ist mit den Mikrotransaktionen?

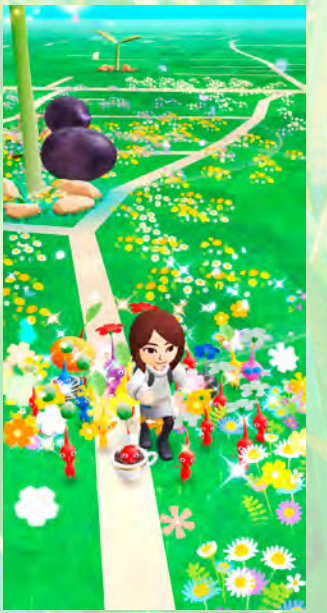
Auch in Pikmin Bloom gibt es einen Shop. Dort kann man Items wie weitere Slots für den Brutrucksack mit Münzen kaufen, die man wiederum mit echtem Geld ersteht. Wir haben bislang beim Spielen eine einzige solche Münze erhalten, das günstigste Item kostet 50 Münzen.

Man kann Beträge ohne den Umweg über die In-Game-Währung investieren oder eben Münzen für echtes Geld kaufen. Das fängt bei 85 Cent an (für 100 Münzen) und geht über diverse Pakete unbekannten Inhalts bis hin zu Extra-Slots für Pikmin, Nektar und so weiter. Laut Niantic soll es nicht nötig sein, Geld auszugeben, man kann alle Inhalte des Free2Play-Spiels auch ohne Investition erleben. Wir hatten bislang nicht das Gefühl, etwas kaufen zu müssen, aber wie viel Raum der Shop mitsamt seinen Verlockungen wirklich einnimmt, wird sich im weiteren Verlauf des Spiels zeigen.

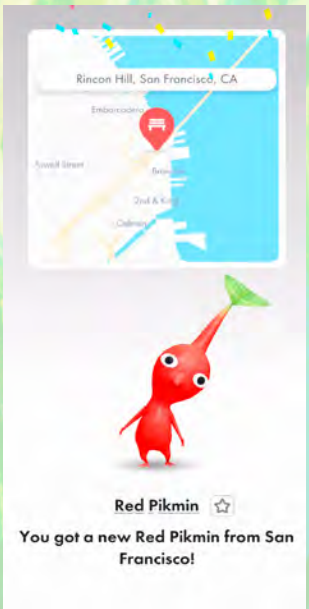
(K)ein neuer Hype?

Ein paar Tage lang wirkte das Erlebnis Pikmin Bloom sehr eingeschränkt. Das lag daran, dass die Early-Access-Fassung noch recht blank daherkam und man für mehr Content aufleveln muss. Inzwischen können wir auf Expeditionen gehen und unsere Tageszusammenfassungen begutachten. Einen Hype wie Pokémon Go wird Pikmin Bloom vermutlich nicht auslösen. Als Gamification-Erweiterung für Spaziergänge und für das gelegentliche Reinschauen funktioniert die App aber tatsächlich ganz gut. Ob man Daten wie die gelaufene Route und Bilder in der Galerie mit Pikmin Bloom teilen will, ist natürlich eine andere Frage. Dazu kommt die Tatsache, dass der Akku des Handys stärker beansprucht wird, wenn wir im Hintergrund virtuell Blumen pflanzen. Da kann das Gerät ziemlich warm werden. Aber das hängt auch von weiteren Faktoren wie Modell, Akku und anderen Apps ab, die im Hintergrund aktiv sind. Wir werden weiter mit den Pikmin unterwegs sein und euch auf dem Laufenden halten – so wie vielleicht auch in Kürze die Pikmin in eurer Hosentasche. **Katharina Pache**

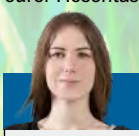
Anfangs habt ihr zwei Plätze zum Anpflanzen von Pikmin. Weitere feste Slots könnt ihr für Geld dazukaufen.



Wenn viele Leute in der Nähe beim Spazieren Blumen pflanzen, erblüht die Umgebung in allen Farben.



Pikmin-Samen findet ihr überall auf der Welt. Rote Pikmin sind die erste Art, die ihr domestiziert.



MEINUNG
Katharina Pache

Pikmin Bloom ist sicher kein neues Pokémon Go.

Die ersten Tage war ich doch ziemlich ratlos: Schön, hier sind meine Pikmin, ich kann beim Herumlaufen Blumen pflanzen, aber warum sollte ich das tun? Dass es sich hier nicht um ein Spiel handelt, das ständige Aufmerksamkeit für maximale „Erträge" fordert, empfinde ich aber inzwischen als sehr angenehm. Ich schaue ein paar Mal am Tag rein, beim Laufen habe ich das Smartphone ja sowieso meistens dabei. Auf die Barrieren, Pikmin-Variationen mit Dekoration und allgemein das Zusammenarbeiten mit anderen Spielern bei Events bin ich gespannt. Rein persönlich würde ich mir noch ein bisschen mehr Fokus auf die Natur wünschen, wenn man schon motiviert wird, Spaziergänge zu unternehmen und die Umgebung zu entdecken. Ein kleines Lexikon zu lokalen Baumarten und Blumen, eventuell sogar mit einer Scan-Funktion, wäre eine spannende Ergänzung. Aber vermutlich ist das für alle Regionen der Welt zu aufwändig umzusetzen und würde dem Gedanken widersprechen, dass man nicht die ganze Zeit aufs Handy starren soll. Mal sehen, wie es mit Pikmin Bloom die nächsten Wochen weitergeht.

INFOS

Termin:	November/Dezember 2021
Genre:	AR-Game
Hersteller:	Niantic
Entwickler:	Niantic

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: nach langer Zeit mal wieder Animal Crossing. Lohnt sich ja jetzt dank Update wieder!

Hört gerade: Naxatras, 1000mods, Nightstalker. Bei mir laufen quasi die griechischen Wochen.

Liest gerade: ein Buch über Felix Valloton

Und sonst: habe zum ersten Mal beim Schnitzen eines Halloween-Kürbis geholfen und dabei gleich mal den Deckel verhunzt. Egal, nächstes Jahr bin ich dann schlauer. Vielleicht!

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Resident Evil 4 VR, Kena: Bridge of Spirits

Sieht gerade: noch nicht Squid Game

Liest gerade: den neuen Asterix

Und sonst: Ich glaube, so konsequent ein Spiel nach dem anderen runtergespielt hab ich schon lange nicht mehr. Zuerst Grea Ace Attorney, danach Psychonauts 2, jetzt aktuell Kena: Bridge of Spirits und gleichzeitig Resident Evil 4 VR (damn ist das Ding gut). Danach folgt Alan Wake Remastered. Viel gutes Zeug derzeit!

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Metroid Dread

Sieht gerade: Narcos: Mexico (Staffel 3)

Trinkt gerade: Kaffee, aber ohne Koffein

Und sonst: Das lange Wochenende um Halloween habe ich genutzt, um ganz viel feiern zu gehen. Das macht noch genauso viel Spaß wie vor zehn Jahren als Student, ist mittlerweile aber deutlich anstrengender. Dafür waren wirklich alle gut drauf, überall war was los und ich war fast die ganze Zeit unter Freunden. Gern bald wieder!

ANTONIA DRESSLER (Community Managerin)

Spielt gerade: Moonlighter (neu entdeckt und direkt verliebt) und Animal Crossing, weil das immer geht.

Sieht gerade: Alte Robin-Hood-Filme, zuletzt den aus dem Jahre 1938 mit Errol Flynn.

Liest gerade: George Orwells 1984, die deutsche Übersetzung ist aber recht anstrengend zu lesen (wobei ich es nicht mit dem Original verglichen habe).

Und sonst: Nichts eigentlich, reicht doch auch mal!

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Elden Ring Network Test, Animal Crossing: New Horizons

Sieht gerade: The Haunting of Bly Manor, Superstore und Mindhunter

Hört gerade: The Black Keys – Delta Kream und El Camino. Blues für 'n Herbst!

Und sonst: Mensch, dass ich den Yannik nochmal auf der Teamseite erleben darf! Und dann noch direkt neben mir! Grüße gehen rüber! Ansonsten war ich mal wieder in der Heimat, und da gehört der Trip auf den Bogenparcours einfach dazu.

YANNIK CUNHA (Freier Redakteur)

Spielt gerade: Hunt: Showdown, Sora in Super Smash Bros. Ultimate

Sieht gerade: You – Du wirst mich lieben

Liest gerade: fragwürdige Erotik-Mangas

Und sonst: 2022 wird sowas von krass. Alleine der Gedanke, dass Bayonetta 3 und Elden Ring veröffentlicht werden, lässt mein Herz schneller schlagen. Nicht so schnell wie Bayonetta Engel schlägt, aber schnell. Die 60 FPS von Monster Hunter Rise auf dem PC werde ich mir auch zu Gemüte führen.

MARC SCHMIDT (Praktikant)

Spielt gerade: Nach einer langen Pause entdecke ich gerade League of Legends neu

Sieht gerade: Haus des Geldes (Staffel 3)

Liest gerade: Die Logik der Tat (Buch übers Profiling)

Und sonst: In meinem ersten Monat hier habe ich bereits viel an Wissen mitgenommen, aber immer noch viel zu lernen. Insbesondere merke ich, wie schwierig es ist, einem getesteten Spiel in allen Aspekten gerecht zu werden.

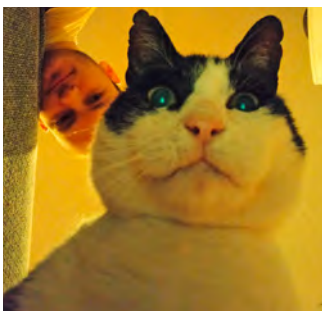
NIKLAS POELEN (Praktikant)

Spielt gerade: Mario Party Superstars

Sieht gerade: Amphibia, The Owl House, Alle Staffeln von RuPaul's Drag Race

Hört gerade: Turn Off The Light, Chromatica und sonstige Pop-Songs

Und sonst: Mein erster Monat hier als Praktikant und ich durfte bereits so viele coole Sachen machen. Leider kriege ich schnell Heimweh, denn meine Heimatstadt Krefeld ist sehr weit weg. Besonders meine Katzen Mona und Lucas vermisse ich immer sehr schnell.



Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Diablo 2 Resurrected

Sieht gerade: The Crown

Liest gerade: ein Heft über die scheidende Kanzlerin. Mit Stickern drin!

Und sonst: Kommt aus einem Kurzurlaub in Amsterdam und hat dort viele bunte Farben gesehen. Im Rijksmuseum und im Königspalast etwa. Oder auch in Amaze Amsterdam. Hat außerdem die Spezialität mit dem schönen Namen Bitterballen gegessen und weiß immer noch nicht, was da nun drin ist.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: New World, Guardians of the Galaxy, World of Warcraft, FIFA 22

Sieht gerade: True-Crime-Zeug. Und passend zu Halloween diverse Horrorfilme.

Liest gerade: The Expanse

Und sonst: Es ist passiert: Anfang November habe ich das erste Mal in diesem Jahr ein Stück Lebkuchen gegessen. Ich erkläre die Weihnachtszeit hiermit für eröffnet. Ich schmücke schon mal die Buchsbaumhecke, hänge die Socken in den Ofen und stelle den Glühwein kalt.

VIKTOR EIPPERT (Ehrengast)

Spielt gerade: Marvel's Guardians of the Galaxy, Anno 1800, Diablo 2: Resurrected, Mini Motorways

Sieht gerade: Star Wars Visions, Lucifer

Und sonst: Streame ich in meiner Freizeit auf meinem eigenen Twitch-Kanal: twitch.tv/vikspielt. Dort gibt's jeden Mo/Do ab 19 Uhr und jeden Sa ab 11:30 Uhr gemütliche Gaming-Streams, bei denen ich mit den Zuschauern über Spielethemen oder anderen Kram quatsche. Schaut doch mal vorbei, würde mich freuen. =)

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Civilization 5 (PC) und Project Zomboid (auch PC. Danke für die Vernichtung meiner Freizeit, Marco.)

Sieht gerade: Helluva Boss, Episode 7. Großes, derbes Animations-Kino!

Und sonst: Soeben habe ich meine Zwischenbeurteilung als Beamter auf Probe bekommen, der Laden läuft echt super. Das heißt natürlich, dass ich den Job jetzt schon ein komplettes Jahr lang mache … und damit dann auch noch gerade meinen 40ten Geburtstag gefeiert habe :D!

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Diablo Immortal, Age of Empires 2, Age of Empires 4, Guardians of the Galaxy, Far Cry 6, Metroid Dread

Sieht gerade: Angel, The Suicide Squad

Liest gerade: Asterix und der Greif, Runenwort-Tabellen für Diablo 2

Und sonst: Kürbis schnitzen, Apfelkuchen backen, mit Kastanien basteln: bin offiziell im Herbst-Modus. Dank dem neuen Hori Split Pad Pro ist derzeit auch die Switch oft im Einsatz, falls mich die lesewütigen Kinder mal aufs Sofa lassen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: Alexander Kareno – Auto halt! Aufzeichnungen eines Berliner Chauffeurs

Hört gerade: Herbie Hancock – Maiden Voyage, Mudhoney – Every Good Boy Deserves Fudge, The Redskins – Neither Washington Nor Moskow, Snarky Puppy – Live At The Royal Albert Hal

Sieht gerade: Kranitz – Bei Trennung Geld zurück, French Dispatch

Und sonst: So, die Zeit ist umgestellt. Und nu? Früher dunkel. Na toll.

BENJAMIN LACHMANN (Praktikant)

Spielt gerade: Loop Hero, Super Smash Bros. Ultimate, Legends of Runeterra (wie konnte ich das bisher nur ignorieren …)

Sieht gerade: Snowpiercer, 1917, Baby Driver, You – Du wirst mich lieben, Squid Game, Tokyo Revengers

Hört gerade: Aries – believe in me, who believes in you, Kind Kaputt – Zerfall

Und sonst: Nach einem Monat Praktikum werden die Vorlesungen und Aufgaben des Studiums noch nicht vermisst, mal schauen, ob das auch weiterhin so bleibt.

SEBASTIAN BIENERT (Layouter)

Spielt gerade: Maaaaaaaan … keine Zeit zu spielen … Ja, okay ein bissl World of Warcraft.

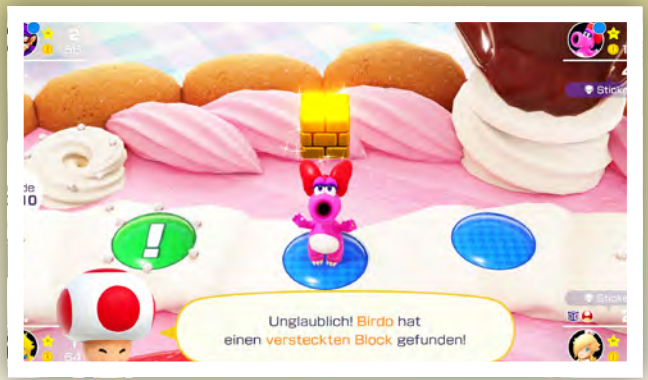
Sieht gerade: Archer. Kennt nicht jeder jemanden, der oder die so ist wie Cheryl oder Pam? Außerdem Vikings mal wieder.

… Platz für Ihre Notizen

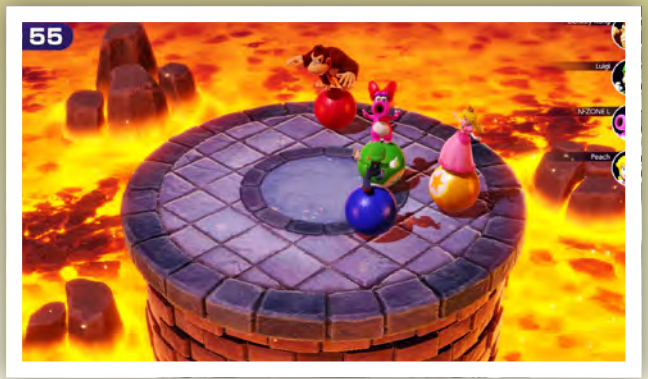
MARIO PARTY SUPERSTARS

Überzeugt die klassische Mario-Party-Formel noch heute auf Nintendo Switch? Was die Quasi-Neuauflage der ersten N64-Mario-Partys taugt, erfahrt ihr hier im Test.

Seit NDcube mit Mario Party 9 Hudson Soft als Entwicklerstudio der beliebten Party-Reihe abgelöst hatte, wurden die folgenden Spiele kontrovers aufgenommen. Viele Fans waren unzufrieden mit dem drastischen Gameplay-Wandel: Statt wie in einem Brettspiel einzelne Figuren zu bewegen, saßen nun alle Spieler in einem Fahrzeug und versuchten abwechselnd, dieses zum Ziel zu bringen. Zwar experimentierte NDcube auch mit anderen Gameplay-Varianten auf dem 3DS herum, doch wünschten sich Fans weiterhin einen neuen Teil im Stil der ersten acht Mario-Party-Spiele. Mit Super Mario Party auf der Switch versuchte NDcube dies abzuliefern, wurde den Erwartungen doch auch hier nicht



Glück muss man haben! Hin und wieder findet man einen versteckten Block. Was sich wohl darin befindet? Das kann man nie vorher wissen.



Dieses eigentlich sehr simple Minispiel gilt unter den Fans als Klassiker mit hohem Spannungsfaktor. Selbst heutzutage ist jede Runde ein Erlebnis!

Mithilfe der neuen Sticker kann man sich nun sichtbar freuen, wenn man seinen Konkurrenten Hab und Gut stiehlt. So laufen die Dinge in Mario Party eben!

ganz gerecht: Die Würfel zeigten Zahlen von eins bis sechs statt von eins bis zehn, es gab wenige Spielbretter und diese waren recht klein, für einen Stern mussten nur noch zehn Münzen statt 20 bezahlt werden. Diese und andere Probleme enttäuschten im Großen und Ganzen, gaben aber Hoffnung für die Zukunft der Reihe. Mario Party Superstars verspricht nun eine komplette Rückkehr zur altbewährten Mario-Party-Formel. Doch schafft NDcube es diesmal, tatsächlich den Fans gerecht zu werden?

Aus Alt mach Neu

Mario Party Superstars kehrt nicht nur in Sachen Gameplay zurück zu den Ursprüngen. Alle Bretter sowie Minispiele wurden aus den Mario-Party-Teilen eins bis zehn entnommen. Sogar das Hauptmenü ist dem des allerersten Spiels der Reihe nachempfunden. Die Idee eines Mario-Party-Best-Of ist dabei nicht neu: 2017 versuchte sich NDcube mit Mario Party: The Top 100 an der Idee, die selbsternannten 100 besten Minispiele der Serie gesammelt neu aufzulegen. Der 3DS-Ableger konzentrierte sich jedoch nur auf die Minispiele. Auch in Mario Party Superstars finden sich nun 100 bekannte Minispiele der Serie wieder, es bietet somit große Variation. Die Wahl der Minispiele unterscheidet sich zudem von der aus The Top 100. Die Bretter jedoch sind lediglich den ersten drei Teilen entnommen – eine verpasste Chance, auch den Levels der klassischen Mario-Party-Teile auf Gamecube und Wii ebenfalls neues Leben einzuhauchen. Dennoch: Sowohl die gewählten Bretter als auch Minispiele wurden liebevoll umgesetzt und überzeugen auch heute noch.

Spielt man ein Brett zu Ende, erhält man als Belohnung ein wunderschönes Abschlussbild mit den Charakteren der Runde!

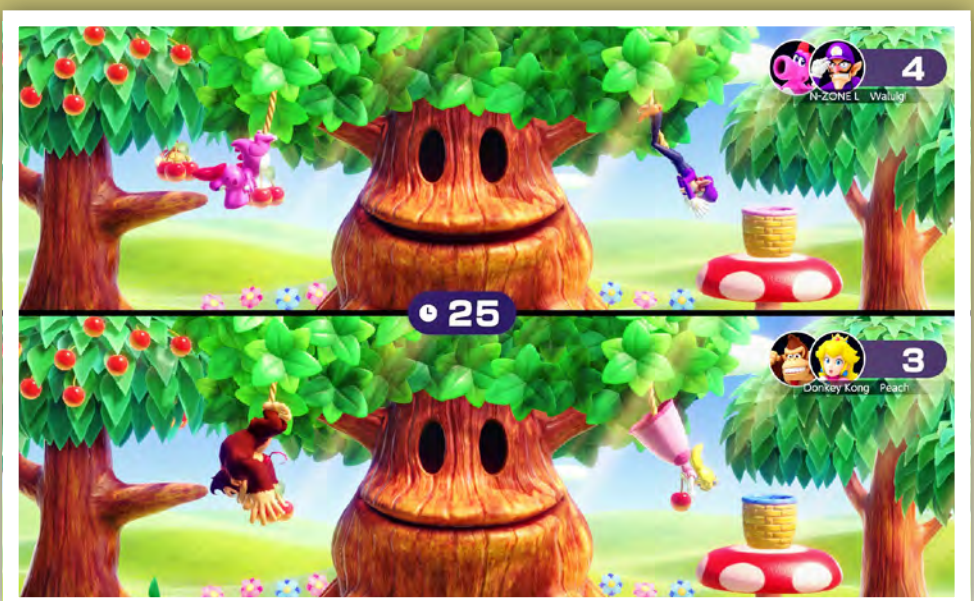
Bereit zum Feiern

Hauptattraktion ist selbstredend der Party-Modus, der sowohl lokal als auch online mit bis zu vier Spielern gespielt werden kann. Mischen weniger als vier Teilnehmer mit, so werden die restlichen Charaktere von der KI übernommen, die sich anpassen lässt. Hier findet ihr tatsächlich das Spielprinzip der klassischen Mario-Party-Titel: Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen sich über

Ob in fernen Galaxien oder auf gigantischen Geburtstagstorten – Rosalina ist immer auf der Jagd nach Sternen! Toad und Koopa gratulieren ihr zum Sieg.

ein Spielbrett. Dabei sammeln sie Münzen durch Ereignisse auf den Feldern sowie durch das Gewinnen von Minispielen, die nach jeder Runde stattfinden. Ziel ist es, den auf dem Spielbrett platzierten Stern zu erhalten, den man für 20 Münzen kaufen kann. Am Ende gewinnt, wer die meisten Sterne besitzt; bei einem Gleichstand an Sternen entscheidet die Zahl der Münzen. Sollten die Anzahl von Sternen und Münzen bei mehreren Spielern gleich sein, wurde zumindest früher um den Sieg gewürfelt, doch dies geschieht äußerst selten.

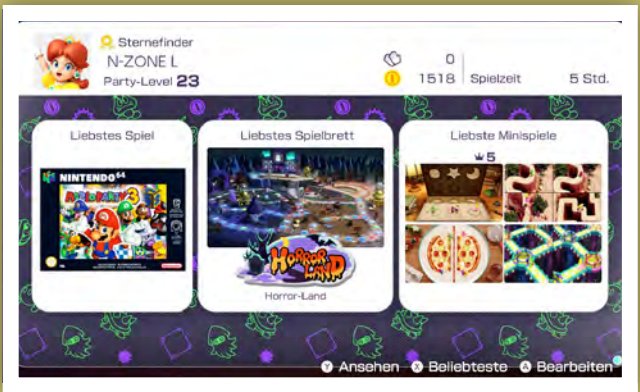
Die Felder haben unterschiedliche Eigenschaften: Wer auf blauem Boden landet, erhält drei Münzen. Auf roten Felder verliert man drei Münzen. Auf Glücksfeldern entscheidet ein Roulette, doch alle Optionen sind für den Spieler positiv. Der Effekt der durch ein Ausrufezeichen markierten Ereignisfelder ist abhängig vom Brett und der Platzierung des Feldes. Auf Item-Feldern wird ein Item-Minispiel gespielt, auf Chance-Feldern wird der jeweilige Spieler aufgefordert, in einem Glückspiel zu entscheiden, welche zwei Spieler entweder Sterne oder Münzen aneinander abtreten müssen. Auf Bowser-Feldern kontrolliert der böse König der Koopas, wie er die Spieler ärgern möchte. VS-Felder lösen ein Kampfminispiel aus, bei welchem alle Spieler eine zufällig entschiedene Anzahl Münzen einzahlen und je nach Platzierung im Minispiel zurückerhalten. Danach verwandelt sich das VS-Feld in ein reguläres blaues Feld. Die Koopa-Bank kehrt zudem zum ersten Mal seit Mario Party 5 zurück. Wer an ihr vorbeiläuft, zahlt drei Münzen ein. Und wer auf dem Bank-Feld landet, erhält alle eingezahlten Münzen. Wird vor einem Spiel der sogenannte Bonus eingeschaltet, können auf blauen Feldern zudem versteckte Blöcke mit Münzen oder Sternen auftauchen und nach der letzten Runde werden Bonussterne für besondere Leistungen verteilt.



Meistens spielt man gegeneinander, doch bei so manch einem Minispiel ist Teamwork gefragt.

Auf der Zielgerade

Es existieren verschiedene Arten von Minispielen: Jeder gegen jeden, zwei gegen zwei und einer gegen drei. Welches gespielt wird, hängt davon ab, ob die Spieler auf blauen



Mithilfe der Spielerkarte kann nun jeder seine Mario-Party-Vorlieben mit der ganzen Welt teilen. Auch das Party-Level wird hier angegeben.

Schöner sah ein Mario Party noch nie aus. Die Farben stechen wahrlich hervor! Doch Waluigi scheint momentan nicht allzu glücklich ...

oder roten Feldern gelandet sind. Steht jemand auf einem Feld, das weder blau noch rot ist, so entscheidet der Zufall, ob er oder sie dem roten oder blauen Team zugehören. Ansonsten gilt: Der Gewinner des Minispiels erhält zehn Münzen, der Rest nur eine geringe Anzahl Menge, je nach Platzierung. Gelegentlich wird der Gewinn durch Minispiele verdoppelt. Es existieren auch Minispiele, in denen es keine festen Gewinner gibt und bei denen die Anzahl der gewonnenen Münzen davon abhängt, wie viel Gold im Spiel gesammelt wurden.

In den letzten fünf Runden ändern sich die Dinge ein wenig: Auf blauen und roten Feldern gewinnt, beziehungsweise verliert man nun sechs Münzen, die Koopa-Bank kassiert fünf statt drei Münzen ein und wenn zwei Spieler auf demselben Feld landen, wird ein Minispielduell ausgelöst. Zudem wird bei diesem Letzte-Fünf-Runden-Event ein Spieler ausgewählt, der einen kleinen Bonus erhält.

Die Anzahl gespielter Runden wird von den Spielern vor Spielbeginn selber festgelegt. Wählbar sind hier in Fünferschritten zehn bis 30 Runden, die Option, wie in den alten Spielen bis 50 Runden zu spielen, gibt es hier leider nicht. Doch zum ersten Mal in der Mario-Party-Reihe lässt sich die Rundenanzahl mitten im Spiel steigern. Dies funktioniert nur einmal und ist nicht in der letzten Runde möglich. Erhöht man die Rundenanzahl nach Eintreten des Letzte-Fünf-Runden-Events, so werden die veränderten Regeln ab der nächsten Runde wieder aufgehoben und das Event geschieht in den letzten fünf Runden erneut.

Ganz schön gemein!

Nicht nur in den Minispielen können die Spieler sich gegenseitig an den Kragen gehen. Dank den über das Brett verteilten Buu Huus können sich die Spieler gegenseitig Münzen oder Sterne stehlen! Auch mit diversen Items, die durch Minispiele gewonnen oder in den Läden erworben werden, haben Spieler die Möglichkeit, sich selbst Vorteile oder den Mitspielern Nachteile zu verschaffen. Mithilfe von Items kann man beispielsweise mehrere Würfel in einer Runde nutzen, sich zum Stern teleportieren lassen, einen Buu Huu beschwören, Items stehlen und vieles mehr. Die Auswahl der Items gleicht keinem der alten Teile: Im Vergleich zu Mario Party 3 fehlen einige besondere Items wie der Umkehrpilz, mit welchem man sich selber oder einen Gegner dazu bringen konnte, rückwärts zu laufen. Da Items erst mit Mario Party 2 eingeführt wurden, lassen sich hier zum ersten Mal Bretter aus dem ersten Teil mit Items spielen. Insgesamt ist die Item-Auswahl mehr als ausreichend, um den Konkurrenten ordentlich die Suppe zu versalzen!

Nicht nur ein paar besondere Items fehlen bei der Neuauflage alter Bretter, auch bestimmte Felder haben den Sprung auf die Switch nicht geschafft. Beispielsweise die Solo-Minispielfelder aus Mario Party 1 oder die Glücks-Guy-Felder aus Mario Party 3 wurden im neuen Titel ersetzt. Dafür existierten aber die Glücksfelder früher nicht. Insgesamt unterscheiden sich die Bretter somit nicht allzu stark von den Originalen und bieten genauso viel Spaß und Action wie damals.

Nicht jeder feiert mit

Insgesamt fünf Bretter stehen zur Auswahl: Yoshis Tropeninsel und Peachs Geburtstagskuchen aus Mario Party 1, Space Land und Horror-Land aus Mario Party 2 sowie Woodys Wald aus Mario Party 3. Weitere Bretter zum Freischalten existieren nicht. Insbesondere der Mangel an Brettern von Mario Party 4-8 sowie die Abwesenheit eines Bowser-Brettes fallen hier auf. Auch die Charakterauswahl ist für moderne Verhältnisse über-

In diesem Minispiel gilt es, die Gegner mit riesigen Schneebällen vom Berg zu stoßen. Wer als letzter steht, gewinnt. Eiskalt!

Dieses Bonusspiel erkennen Fans der Serie aus Mario Party 4 und 5. Auch andere Sport- und Knobelspiele der Reihe kehren auf der Switch zurück.

schaubar. Es sind insgesamt zehn Charaktere wählbar: Die originalen Sechs, mit denen alles anfing – Mario, Luigi, Wario, Peach, Donkey Kong und Yoshi. Seit Mario Party 3 immer mit dabei sind Daisy und Waluigi. Und ebenfalls nicht zum ersten Mal mit von der Partie sind Birdo und Rosalina. Brandneue Charaktere gibt es also diesmal nicht und auch keine zum Freischalten. Insbesondere im Vergleich zum direkten Vorgänger, Super Mario Party mit 20 Charakteren, bleiben hier Wünsche offen. Einige der sonstigen Kandidaten wie Toad, Koopa und Buu Huu nehmen auf der Switch zwar ihre alten Rollen auf den Brettern ein, hätten jedoch leicht durch andersfarbige Varianten ersetzt werden können. Ihre Abwesenheit im Charakter-Roster ist somit enttäuschend. Generell bietet das Spiel wenig freischaltbare Inhalte. Nach jedem Spiel erhält man Münzen, die sich in Toads Laden ausgeben lassen und Punkte, die den eigenen Rang erhöhen. Steigt der Rang an, erweitert sich das Sortiment in Toads Geschäft. Dort erhält man jedoch nur Kleinigkeiten: Sticker, die sich als Reaktionen beim Spielen nutzen lassen, aber keinen Einfluss auf das Gameplay haben, Einträge zu alten Mario-Party-Teilen, Charakteren und Brettern für die Ingame-Enzyklopädie, Musikstücke aus dem Spiel, diverse Tipps und Designs für die Spielerkarte. Die Spielerkarte kann mit dem eigenen Lieblingscharakter, dem Lieblingstitel der Mario-Party-Reihe, dem Lieblingsbrett sowie vier Lieblingsminispielen versehen werden. Diese Karte ist dann für andere Spieler online einsehbar. Auch kann man sich auf ihr einen von vielen Titeln verleihen. Diese Titel schaltet man durch das Erreichen verschiedener Leistungen frei.

Bonus-Spaß auf dem Berg

Außer der eigentlichen Party gibt es nur den Minispiele-Berg. Im Modus Freie Wahl lässt sich jedes Minispiel einzeln nach Belieben wählen. Im Münzkampf hingegen treten vier Spieler gegeneinander an und es siegt, wer nach einer gesetzten Anzahl Minispiele die meis-

Auf den Brettern geschehen die wildesten Sachen: Hier feiert Birdo eine Party mit den Geistern, um die Nacht zum Tag werden zu lassen.

Landet ein Spieler auf einem Chance-Feld, kann fast alles geschehen und sich das Blatt auf einen Schlag wenden – Nervenkitzel für alle Spieler.

ten Münzen eingeheimst hat. Das Team-Match verfolgt ein ähnliches Prinzip: Zwei Teams mit jeweils zwei Spielern versuchen, als erster eine gesetzte Anzahl Minispiele zu gewinnen. Am meisten hebt sich hier die Trio-Herausforderung ab. Dort müssen verschiedene 1-vs.-3-Minispiele gegen fortgehend stärker werdende CPUs absolviert werden. Die Reihenfolge der Minispiele ist hierbei festgelegt und in verschiedene Phasen aufgeteilt. Scheitert man in einer Phase, muss man bei der letzten von vorne anfangen. Auf dem Minispiele-Berg sind auch diverse Sport- und Knobelspiele auffindbar, welche ebenfalls aus älteren Spielen zurückkehren und nicht in der Haupt-Party auftauchen. Diese bieten eine willkommene Abwechslung, sind jedoch eher für zwischendurch gedacht und begeistern deshalb nur für kurze Dauer. Zwei weitere Minispiel-Modi können nur online gespielt werden, das konnten wir im Rahmen dieses Tests nicht ausprobieren, da die Server noch nicht online waren.

Das Pilz-Durcheinander – ein Minispiel, das über die Jahre schon so manch eine Freundschaft ruinierte. Noch immer ein wahrer Klassiker!

Der Fokus liegt auf dem Multiplayer

Mario Party ist zwar ein auf Multiplayer fokussiertes Spiel, doch viele ältere Titel boten eigene Singleplayer-Kampagnen und interessante freischaltbare Inhalte wie Bretter, Charaktere und Zusatzmodi, was zum Weiterspielen animierte. Dies fehlt in Superstars komplett und so hat man schnell alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat. Doch was es zu bieten hat, ist ein endlos wiederspielbarer Party-Modus, der im Multiplayer genauso viel Spaß macht wie erhofft. Zudem handelt es sich hier um das wohl schönste Mario Party bisher: Alle Charaktere sind lebhaft animiert und sowohl die Bretter als auch Minispiele wurden wunderschön überarbeitet, bleiben den Vorlagen aber noch immer treu. Jegliche Tricks die früher funktionierten, funktionieren auch heute noch. So sollte sich jeder Veteran schnell zu Hause fühlen. Auch die Musik der einzelnen Bretter und Minispiele erhielt eine moderne Überarbeitung. In den letzten fünf Runden ertönt sogar ein brandneuer energetischer Remix des jeweiligen Brett-Themes, doch wer die Originalmusik bevorzugt, kann nach einmaligem Durchspielen eines Levels dessen ursprünglichen Soundtrack freischalten und verwenden.

Niklas Poelen & Katharina Pache

Zwei Teams kämpfen in diesem Bonusmodus um den Sieg in 2-vs.-2-Minispielen. Die Loren erinnern an Mario Party 2.

MEINUNG
Niklas Poelen

Das perfekte Spiel für jeden Spieleabend! Endlich ist Mario Party zurück!

Als Veteran der Reihe habe ich jeden Teil von Mario Party ausgiebig gespielt. Somit war für mich kaum was Neues dabei, all die Bretter und Minispiele waren mir bereits bestens bekannt. Dennoch bietet die einzigartige Mischung von Brettern und Minispielen der gesamten Reihe ein neuartiges Erlebnis. Zudem lassen sich diese zum ersten Mal online mit Fremden oder Freunden spielen. Zwar bietet das Spiel kaum Singleplayer-Inhalte oder spannende Dinge zum Freischalten, doch es überzeugt mich, wo es am wichtigsten ist: im Multiplayer. Auch hier hätte ich mir zwar ein wenig mehr gewünscht, doch was da ist, ist einfach erste Sahne. Ich kann mit Sicherheit sagen: Dies ist das beste Mario-Party-Erlebnis der letzten Jahre! Und wenn das hier ein Vorgeschmack dafür ist, was wir in Zukunft von der Reihe erwarten können, könnte ich glücklicher nicht sein.

Infos

Termin:	29. Oktober 2021
Genre:	Party-Spiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NDcube
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fantastische Präsentation
- ✚ Liebevolle Neuauflage alter Bretter und Minispiele
- ✚ Kann online gespielt werden
- ✚ Rundenanzahl kann zum ersten Mal während des Spiels erhöht werden
- ✚ Mit insgesamt 100 Minispielen eine große Auswahl mit viel Abwechslung
- ➖ Wenig Inhalte außer der Haupt-Party
- ➖ Kein Story-Modus und keine freischaltbaren Inhalte
- ➖ Wenige spielbare Charaktere
- ➖ Auswahl der Bretter beschränkt auf die ersten drei Teile
- ➖ Maximal 30 Runden

Wertung

8

Schön: Superstars ist das beste Mario Party seit langer Zeit. Aber da geht noch mehr!

SHIN MEGAMI TENSEI 5

Es ist wieder an der Zeit, das zerstörte Tokio zu erforschen. Shin Megami Tensei 5 macht grafisch einen riesigen Sprung im Vergleich zum Vorgänger. Überzeugt das Hardcore-JRPG auch weiterhin mit seinen Mechaniken, oder steht statt Gameplay nun die Optik im Mittelpunkt? Erfahrt es in unserem Test!

Wenige Monate nach dem durchwachsenen Remaster von Shin Megami Tensei 3 steht Shin Megami Tensei 5 in den Startlöchern. Mal wieder in Tokio, und mal wieder sind Stadt und Welt vom Untergang bedroht. Dieses Mal steckt jedoch keine Gruppierung oder ein böser Overlord hinter der Katastrophe. Stattdessen ist ein Krieg zwischen Dämonen und Engeln der Grund, wieso die japanische Hauptstadt, in der wir uns wiederfinden, in Trümmern liegt. Doch nicht nur verrückte Geschichten machen das rundenbasierte Rollenspiel aus, auch taktische Kämpfe sind seit jeher ein Hauptbestandteil der Shin-Megami-Tensei-Reihe. Ohne sorgfältige Vorbereitung sind wir verloren. Und jetzt klären wir, ob sich dieses etablierte Konzept, diesmal immerhin mit deutlich verbesserter Optik, weiterhin zu beweisen vermag und ob die Geschichte, vollgepackt mit christlicher Symbolik, überzeugt.

„Das kenn' ich doch!"

Wie in allen Teilen der Serie beginnen wir das Abenteuer in der Rolle eines einfachen Schülers. Als wir einem Klassenkameraden folgen, der in seiner Freizeit Videos von mysteriösen Geschehnissen aufnimmt, werden wir ohnmächtig – zack, schon

Unsere Mitschüler sind ebenfalls in die zerstörte Welt geraten. Welche Rolle sie dort zu spielen haben, erfahren wir im Verlauf des Abenteuers.

Auch ein paar Nebenmissionen können wir in der Spielwelt entdecken, diese sind manchmal tatsächlich recht interessant!

sind wir mittendrin. Soweit das Auge reicht: nur Sand. Wo vorher Häuser standen, sind jetzt nur Ruinen übrig und es wird klar: Das Tokio, wie wir es kennen, existiert nicht mehr. Als Schüler sind wir natürlich nicht für den Kampf ausgebildet, das macht aber nichts, da sich uns kurz nach unserer Ankunft der Dämon Aogami anschließt. Wieso er uns aufgesucht hat, wer er ist und auch seine Beweggründe werden im späteren Spielverlauf erklärt. Was wir jedoch früh in Erfahrung bringen: Die Welt ging wegen einem Krieg zwischen Dämonen und Engeln zugrunde. Wer schon einmal von einem obskuren Buch namens Bibel gehört hat, dem kommen einige Informationen zur Backstory des Krieges sicherlich bekannt vor. Der grundlegenden Geschichte des Spiels ist jedoch auch außerhalb dieses Aspekts ein biblisches Ausmaß zuzuschreiben, denn was sich innerhalb der Geschichte entwickelt, ist JRPG-typisch völlig übertrieben, jedoch passend zum dystopischen Grundton von Shin Megami Tensei 5.

Trotz der epischen Geschichte wird nicht allzu viel Zeit verschwendet, diese zu erzählen. Anders als bei der Schwesterserie Persona hangeln wir uns von einem großen Moment zum nächsten. Das ist jedoch nicht schlimm, da der Fokus der Reihe auf den taktischen Kämpfen liegt. Außerdem fesselt uns die Story immer wieder durch die interessanten Begleiter, die sich rund um unseren Helden sammeln. Sie alle haben eigene Motivationen und Geheimnisse, die sich im Verlauf des Spiels offenbaren, dazu werden wir auch Zeuge von der ein oder anderen Charakterentwicklung. Dies ist aber auch nötig, da unser Spielcharakter nichts von alldem aufweist.

Zwischen den Schlüsselmomenten wird nicht viel geredet. Ab und an spricht unser Fusionskumpel Aogami mit uns, hier und da treffen wir freundlich gesinnte Dämonen, aber an sich ist unser stummer Protagonist mit den ebenfalls stillen Dämonen unterwegs, die wir für unsere Seite gewinnen. Wenn der Hauptcharakter einmal den Mund öffnet, dann in Form von Antwortmöglichkeiten, die wir aussuchen. Schade: Fast alle Antwort- und Aktionsoptionen, die sich uns in den Dialogen bieten, sind völlig irrelevant, da die folgenden Szenen sich in den meisten Fällen exakt gleich abspielen.

Schnapp' sie alle! Oder rede einfach mit ihnen.

Wie auch in den Vorgängern können wir, ausgenommen von Bossen, mit allen Gegnern re-

Beim Level-Aufstieg bekommen wir zufällige Werte zugeteilt, können aber auch einen Punkt selbst vergeben.

Die Aufmachung der Entscheidungsmomente ist oft sehr schön. Welche Option wir wählen, ist jedoch meistens egal.

den und sie überzeugen, sich uns anzuschließen. Dazu müssen wir abschätzen, welche Antworten unser Gegenüber hören möchte. Hilfreich dabei ist schon ein Blick auf die Designs der Monster, süße Elfen wollen umschmeichelt werden, während muskelbepackte Grobiane die „Aufs Maul"-Variante bevorzugen. Das Aussehen der meisten Dämonen wurde inspiriert von Religionen und Fabelwesen aus unterschiedlichen Kulturen; wer sich dafür interessiert, erfreut sich besonders an den ausgefallenen Interpretationen diverser Sagengestalten. Doch nicht nur äußerlich zeigen sich die Dämonen vielseitig, auch alle Werte, Fähigkeiten und Resistenzen sind einzigartig, wodurch wir ein individuelles Team zusammenstellen, um gegen alle Feinde gewappnet zu sein. Das ist auch bitter nötig, denn Shin Megami Tensei ist nicht für einen niedrigen Schwierigkeitsgrad bekannt, ganz im Gegenteil. Wer sich nicht ordentlich vorbereitet, kann selbst auf dem Schwierigkeitsgrad „Entspannt" nicht wirklich entspannen. Ein Day-One-Patch soll jedoch einen noch einfacheren Modus liefern, für diejenigen, die lediglich die Story genießen wollen. Für alle anderen gilt: Skills analysieren, Schwächen ausnutzen, ein vielfältiges Team kreieren und grinden. Jede Menge grinden! Das geht jedoch immerhin sehr schnell von der Hand. Haben wir erst einmal die Schwächen der Gegner in einem Gebiet herausgefunden, lassen diese sich in der Regel in einer Runde ausschalten. Unsere Level-Aufstiege bewirken nicht nur, dass wir selbst stärker werden, auch können wir dann Dämonen mit höherem Level rekrutieren, die uns bei den Bosskämpfen zur Seite stehen.

Und noch tiefer

Richtig kompliziert wird es, wenn wir unsere Helfer fusionieren. Nahezu alle Dämonen lassen sich miteinander kombinieren, um so eine andere Variante zu erhalten. Das Ergebnis der Fusionen ist nicht immer stärker als die Einzeldämonen aus denen wir es gebaut haben, jedoch lassen sich Skills vererben. Und hier wird es spannend: Wollen wir den idealen Kampfgefährten züchten, ist es uns möglich, Skills über Generationen hinweg zu vererben. Hierbei achten wir auf die Werte der Monster und ob sie Potenzial in einem bestimmten Bereich haben, was die vereinzelten Elementattacken noch stärker werden lässt, und wie die Komponenten miteinander Synergien bilden. Dabei müssen wir die ein oder andere Gehirnzelle anstrengen, denn ein Fehler kann eine ganze Kette von wohlüberlegten Entscheidungen zunichtemachen. Wir raten, vor verrückten Experimenten immer zu speichern.

Wüstenstadt

Wie erwähnt rennen wir Story-technisch von Ereignis zu Ereignis. Dazwischen liegen stundenlange Passagen in der größtenteils langweilig gestalteten Welt. Klar, es handelt sich um eine zerstörte Stadt, dies ist jedoch keine Entschuldigung für eintöniges Level-Design. Nahezu jedes Gebiet ist ein ödes Sandmeer, gespickt mit zerfallenen Häusern und Brücken. Finden wir mal eine schöne, einzigartige Stelle, wirkt diese in der Wüste fast wie eine Fata Morgana. Zugegeben, der Aufbau der Welt an sich ist verschachtelt und es bereitet Spaß, Wege zu Schatzkisten zu suchen, die wir aus der Ferne erblickt haben. Da wir in der Umgebung jedoch so selten echten Highlights begegnen, hält sich der Erkundungsdrang in Grenzen. Zumindest gibt uns die Karte einen guten Überblick auf die weitläufigen Gebiete, die wir auch schnell bereisen können, da unser Held flott über die Karte rennt und springt. Es fällt vor allem im Vergleich mit den Vorgängern auf, dass wir in Shin Megami Tensei 5 unglaublich viel Mobilität mitbringen.

Im Spiel gibt es auch ein paar wenige Dungeons. Diese sind jedoch wieder so eintönig ausgefallen wie es im Franchise leider üblich ist. Haben wir einen Raum gesehen, haben wir praktisch alle gesehen. Die Verliese kommen mit kleinen Rätseln daher, die jedoch so einfach sind, dass wir nie auch nur eine Minute lang grübeln mussten, um vo-

Die Animationen im Kampf sind dynamisch und cool dargestellt, wir können sie jedoch auch überspringen, um schneller voran zu kommen.

Das User Interface im Kampf ist zwar englisch, ansonsten bietet das Spiel jedoch deutsche Texte. Der Vertonung lauscht ihr auf Japanisch oder Englisch.

Die Karte des zerstörten Tokio zeigt auch Höhen und Tiefen der Umgebung an und hilft uns dabei, schnell von Versteck zu Versteck zu gelangen.

Sophia können wir an jedem Speicherpunkt besuchen. Bei ihr fusionieren wir unsere Dämonen. Wir verbringen hier also eine Menge Zeit.

ranzukommen. Im besten Falle sind uns die kleinen Puzzles egal, im schlimmsten nerven sie, weil wir uns ihretwegen noch länger in den tristen Dungeons aufhalten müssen.

Zu dem eintönigen Level-Design kommen unspektakulär platzierte Gegner. Zwar gibt es glücklicherweise keine Zufallskämpfe mehr, jedoch sind die Feinde immer eng aneinander auf einem Platz zusammengequetscht. Dieser Anblick ist nicht nur albern, die Gegner passen auch fast nie zur Umgebung – sie sind lediglich vor Ort, um als Level-Futter zu dienen oder damit wir sie für unser Team gewinnen.

Ein echter Lichtblick ist jedoch die musikalische Untermalung der Spielwelt. Die Kämpfe werden begleitet von fetzigen Rock-Klängen, während wir beim Erkunden der Ruinen einen entspannten Jazz-Soundtrack genießen. Ein nettes Detail: Bevor wir den Befehl zum Angriff im Kampf geben, ist die Hintergrundmusik noch recht ruhig. Sobald eine Attacke trifft, setzen E-Gitarren den Grundton der Auseinandersetzung.

Hart, aber fair

Shin Megami Tensei 5 legt seinen Fokus auf den Tiefgang der rundenbasierten Kämpfe. Wo es in den meisten japanischen Rollenspielen reicht, sich ohne Sinn und Verstand bis zu einem hohen Level zu grinden, benötigen wir hier sehr viel mehr Vorbereitung. Die 45 bis 55 Stunden Spielzeit ergeben sich aus Erkundung, Vorbereitung, aber auch aus dem Sterben. Wenn wir das Pech haben und Gegner zuerst angreifen, werden wir gerne mal in nur einer Runde ausgeschaltet. Dann müssen wir von unserem letzten Speicherpunkt neu anfangen, denn automatische Saves gibt es in der postapokalyptischen Spielwelt nicht. Was Shin Megami Tensei 5 ebenfalls nicht unbedingt einsteigerfreundlich macht: Das Fusionieren an Speicherpunkten kostet Geld, wodurch wir nicht immer so frei herumexperimentieren können, wie wir das gerne wollen. Dazu kostet selbst das Heilen an den (glücklicherweise nicht rar gesäten) Save-Punkten ebenfalls Geld. Musste das wirklich sein? Trotz der Kritik haben wir es hier aber mit einem hochklassigen JRPG zu tun: Wer eine Challenge sucht und gleichzeitig eine spektakuläre Geschichte erleben will, ist hier genau richtig. Wer nur an der Story interessiert ist, sollte aber lieber zu einem anderen Rollenspiel greifen.

Yannik Cunha & Katharina Pache

Die meisten Gebiete in der Spielwelt sehen so oder so ähnlich aus. Schade, da wäre mehr möglich gewesen.

MEINUNG
Yannik Cunha

Shin Megami Tensei bietet genau das, was ich erwartete, und das ist auch gut so.

Nachdem ich Shin Megami Tensei 3 Nocturne gespielt habe, wusste ich ungefähr, was auf mich zukommt – und wurde nicht enttäuscht. Der Fokus auf harte Kämpfe ist zwischen den Tausenden JRPGs, die ein viel zu simples Battle-System haben, eine wirklich tolle Erfrischung. Manche Bosse haben mich zwar an den Rand der Verzweiflung gebracht, dann habe ich jedoch den Zeitdruck des Testens mental beiseite geschoben und Gott weiß wie lange ein perfektes Team zusammengestellt. Nachdem ich das erste Mal auf dieses „Problem" stieß, wurde mir rasch klar, dass es sich dabei nicht um ein Problem handelt, sondern dies ein durchaus spaßiges Kernelement der Reihe darstellt – wenn man sich darauf einlässt. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern wie Pokémon, in denen wir uns frei ein Team zusammenstellen können, ist es hier unbedingt nötig, dieses auch zu optimieren, was einen großen Reiz ausmacht.

Infos

Termin:	12. November 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Vielfältige Dämonenauswahl
- ✚ Epische Geschichte
- ✚ Interessante Charaktere
- ✚ Komplexe Fusionsmechanik
- ✚ Verschachtelt aufgebaute Welt...
- ➖ ... die insgesamt sehr trist gestaltet wurde
- ➖ Dialogoptionen machen selten einen Unterschied
- ➖ Kosten bei Fusion schränkt Experimentierlaune ein

Wertung

8

Die taktischen Kämpfe bereiten viel Spaß, nur die Spielwelt lässt zu wünschen übrig.

HOT WHEELS UNLEASHED

Mit Hot Wheels Unleashed veröffentlicht Milestone, die für ihr großes Portfolio an Racing-Games bekannt sind, ein Spiel mit den bekannten Spielzeugautos in der „Hauptrolle“.

Ein Arcade-Racing-Game mit blitzschnellen Fahrten, Streckeneditor und das Ganze in einem fantastisch getroffenen, originalgetreuen Hot-Wheels-Look? Das klingt ja fast zu gut, um wahr zu sein, mag sich der ein oder andere nun denken, und teilweise stimmt das leider auch. Denn Hot Wheels Unleashed scheitert zwar nicht unbedingt bei diesen grundlegenden Punkten, aber dafür bei den Dingen drumherum.

Das Spielzeug gibt Vollgas!

Fangen wir mal mit dem größten und wichtigsten Punkt an, dem Fahr-Gameplay. Auf dieser Ebene überzeugt Hot Wheel Unleashed. Es macht einfach Spaß, sich seinen kleinen fahrbaren Untersatz auszusuchen und dann mit Vollgas über eine der Pisten zu brettern. Es fühlt sich einerseits sehr wuchtig an und es kommt ein schönes Geschwindigkeitsgefühl rüber, andererseits hat man aber auch immer vor Augen,

Ihr könnt eurer Kreativität beim Bearbeiten der Autos freien Lauf lassen! Mattes Metall, lackiertes Metall, matter Kunststoff, ihr habt viel Auswahl.

Neue Hot Wheels schaltet man durch das Öffnen von Lootboxen frei. Was ihr aus so einer Kiste fischt, könnt ihr vorher dementsprechend nicht sicher sagen.

Lokaler Multiplayer ist mit Zweispieler-Splitscreen möglich und macht direkt doppelt so viel Spaß!

dass man hier gerade eben kein vollwertiges Fahrzeug oder dergleichen steuert, sondern mit einem Spielzeugauto über Plastikbahnen fährt.

Das mag vielleicht etwas abwertend klingen, stellt aber im Gegenteil einen der größten Pluspunkte des Spiels dar. So ist es zum Beispiel recht einfach möglich, seine Konkurrenten aus der Bahn zu stoßen und in hohem Bogen von der Strecke zu schleudern. Eine Mechanik, welche bei anderen Spielen maximal durch das Ausnutzen von Bugs funktioniert, ist hier der passend eingebauten Fahrphysik von Spielzeugautos zu verdanken.

Die beiden Nebenmechaniken, die es zu meistern gilt, sind das Boosten und das Driften. Den Boost kann man aktivieren, um einen kurzen Geschwindigkeitsschub zu erhalten, der, je nachdem, welches Gefährt man nutzt, sogar leicht unterschiedlich funktioniert. Aufgeladen wird er vor allem durch das korrekte Benutzen der anderen Mechanik, dem Driften. Wenn man also mit einem Drift ordentlich durch die Kurve gleitet, hat man nicht nur den Vorteil, dass man so einfach besser rumkommt, sondern kann dann aus der Kurve hinaus oder auf der nächsten kommenden Geraden den Boost einsetzen, um noch schneller zu fahren. Der Boost stellt somit den effektivsten Weg dar, um zu seinen Konkurrenten aufzuschließen oder ihnen davonzufahren.

Kleine Autos ganz groß!

Optisch holt Hot Wheels Unleashed so ziemlich alles raus, was aus dem Setting herauszuholen ist. Die einzelnen Spielzeugautos sind mit extremer Detailverliebtheit bis zum absoluten Maximum ausgearbeitet. Für Fans wird es eine besondere Freude sein, die Sammlerstücke eins zu eins digital nachgebildet zu sehen und mit ihnen umherfahren zu können. Die Auswahl reicht hierbei von real existierenden Wagen in Miniaturform über absurde Fahrgestelle in Form von Dinosauriern bis hin zu Spezialanfertigungen wie dem DeLorean aus Zurück in die Zukunft. Die Karren können auch alle nach Lust und Laune optisch personalisiert werden. Es wird also für jeden Geschmack etwas geboten.

Auch die Umgebungen überzeugen auf ganzer Strecke. Es gibt einige unterschiedliche Gegenden, in welchen die zusammengesteckten Plastikteile aufgebaut werden, um somit etwas Abwechslung für das Auge zu bieten. Vor allem die schönen Lichteffekte, die einem beim Rasen über die Fahrbahn entgegenscheinen, bleiben positiv in Erinnerung. Sehr schön sind auch die kleinen Abnutzungsspuren und Imperfektionen, welche sowohl die Fahrzeuge als auch die Streckenteile vorweisen und die Immersion deutlich erhöhen. Spielzeuge sehen im realen Leben nach dem Benutzen eben auch nicht mehr zu 100 Prozent wie neu aus. Der Sound kann mit dieser hohen Qualität leider absolut nicht mithalten. Neben den Motorgeräuschen dudelt lediglich ein sehr austauschbarer Soundtrack vor sich hin.

(Loot-)Boxenstop

Abgesehen eines kleinen Shops, der alle paar Stunden eine Handvoll Hot Wheels direkt zum Kauf anbietet, ist der einzige Weg, an neue fahrbare Untersätze zu kommen, das Öffnen von Lootboxen. Warum man nicht einfach direkt den Wagen kaufen kann, den man haben will, erschließt sich überhaupt nicht. Stattdessen muss man diesen Umweg gehen und auf Glück hoffen. Wenigstens funktioniert das Ganze nur über Ingame-Währung und es gibt keine Möglichkeit, etwas mit echtem Geld zu erwerben. Die nötige Währung zum Kaufen der Lootboxen wird in erster Linie im Rahmen der Kampagne verdient.

Ready to City Rumble?

Die Kampagne namens City Rumble kommt mit einer hübschen Übersichtskarte daher, die verschiedene Strecken, Rätsel und Bosskämpfe verbindet. Das klingt auf dem Papier ganz cool, ist in der Praxis aber ein ernüchterndes System. Abgesehen von normalen Rennen ge-

Es kann auch zu Lücken zwischen den Plastikstreckenteilen kommen, über die man dann mit genug Schwung gleiten muss.

Die Strecken führen durch alltägliche Gegenden. Hier zum Beispiel fährt man an einem (allerdings etwas leerem) Bücherregal entlang.

gen die KI und Rennen auf Zeit gibt es hier nämlich nicht viel zu sehen. Oh, außer „Rätseln", mit großen Anführungszeichen. Diese bestehen dann zum Beispiel daraus, eine der vorherigen Mission mit einem bestimmten Fahrzeug abzuschließen. Diese Aufgaben sind so belanglos, man hätte sie gleich komplett weglassen können.

Und auch „Bosskämpfe" gibt es, ihr seht, wir setzen erneut auf Anführungszeichen. Dabei handelt es sich einfach etwas längere und schwerere, aber dennoch normale Rennen gegen die KI. Man wählt also im Endeffekt Rennen nach Rennen auf der Karte an, um an Geld zu kommen, mit dem man wiederum Lootboxen kauft oder bereits freigeschaltete Hot-Wheels-Modelle verbessert.

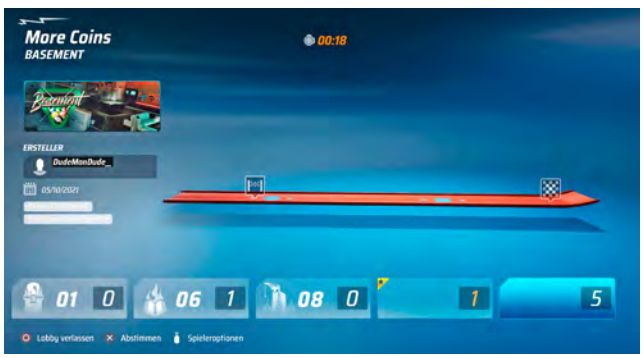
Multiplayer zum Durchdrehen

Der lokale Multiplayer setzt auf Zweispieler-Splitscreen, funktioniert einwandfrei und lässt einen das an sich gute Gameplay gemeinsam mit einem Freund genießen, ohne merkbare Einbuße bezüglich der Performance. Probleme macht der Online-Multiplayer. In der Theorie sollte das Ganze eigentlich nicht sonderlich schwer sein: Man tritt einer Lobby bei, wählt sein bevorzugtes Fahrzeug, danach noch eine Strecke und tritt dann gegen andere Spieler auf dieser Strecke an. Die Entwickler haben aber zwei Sachen unterschätzt: Das absolut unterwältigende Gamedesign-Talent der Playerbase und die viel zu hohe Wahrscheinlichkeit, online auf Trolle zu treffen.

Das Problem ist nämlich, dass sich jeder Spieler in der Lobby seine präferierte Map aus einer Auswahl von fünf unterschiedlichen Strecken aussuchen darf. Diejenige mit den meisten Stimmen wird als nächstes befahren. So weit, so gut. Aus den fünf Strecken sind drei Stück Teil des normalen Spiels, die anderen beiden sind jedoch von der Community erstellt. Es passiert erstaunlich häufig, dass eine komplett furchtbare Strecke das Voting gewinnt und man gezwungen wird, diese zu befahren. Die absoluten „Highlights" sind dabei Strecken, bei denen das Ziel quasi direkt beim Start platziert wird und man minutenlange Ladezeiten und Wartezeiten in der Lobby auf sich nimmt und dann exakt eine Sekunde zum Fahren der Strecke benötigt. So etwas ist leider keine Seltenheit. Was auch komplett fehlt, ist irgendeine Art von Rangliste oder anderem Fortschrittssystem.

Kreativität, die auf der Strecke bleibt

Die Umgebungen, in denen die Strecken aufgebaut sind, sind wie erwähnt sehr schön gestaltet. Sie kommen nur leider oftmals kaum zur Geltung, da



Von der Community gebaute, völlig bescheuerte Strecken wie diese sind leider keine Seltenheit. Das ist eben die Gefahr, wenn man einen Editor mitliefert.

Die Wagen strotzen nur so vor Detailreichtum und Kreativität. Manche sehen sogar richtig cool aus, vor allem, wenn sie so in Szene gesetzt werden.

Es gibt unterschiedlichste Hot Wheels zu entdecken. Von realen Autos bis hin zu fahrenden Toastern ist alles dabei.

man sich zu 95 Prozent der Zeit auf den Hot-Wheels-typischen Plastikstreckenteilen befindet. Hier hätten wir uns viel mehr Ausflüge in die Wohnzimmer- oder Garagen-Pampa gewünscht. Man fährt vielleicht mal unter einer Pizzaschachtel durch oder ein kleiner Teil einer Strecke führt über ein Sofa. Das fühlt sich aber leider immer eher wie ein Gimmick anstatt nach einem zentralen Element der Strecken an.

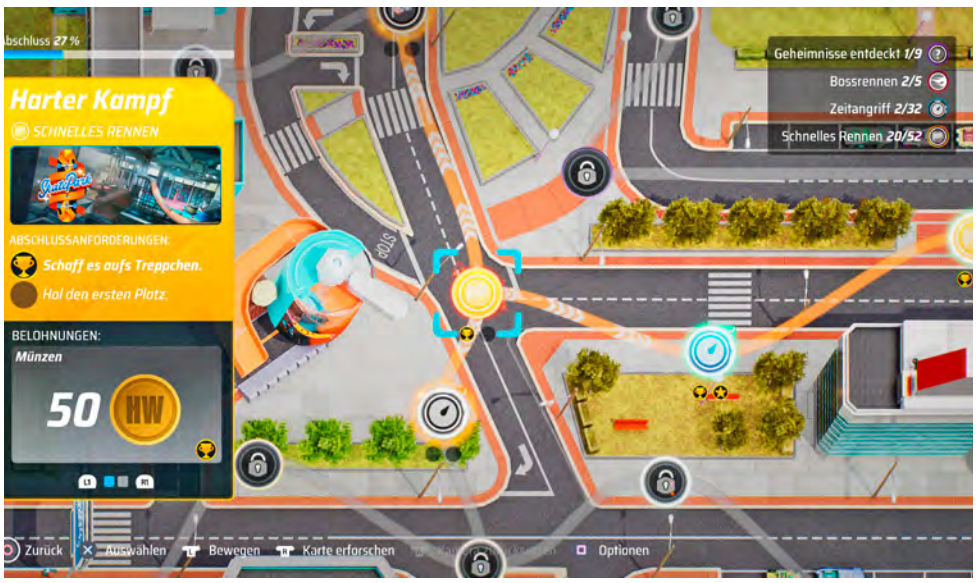
Das ist sehr schade, da mit den schönen Umgebungen und dem Spielzeugauto-Setting eigentlich alle nötigen Punkte für interessante Kurse geboten sind. Theoretisch kann die Community Abhilfe schaffen, indem sie die weitläufig aufgebauten Umgebungen nutzt, um dort selbst kreative Parcours zu bauen. Sonderlich gut funktioniert das in der Praxis aber momentan eben noch nicht. Dabei bietet der Editor wirklich viele Möglichkeiten, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen, sofern man sich an die etwas kontraintuitive Steuerung gewöhnen kann.

Nicht die Bestzeit, aber über die Ziellinie

Vom Setting über das Gameplay bis hin zur optischen Umsetzung fährt Hot Wheels Unleashed ganz vorne mit. Das Gesamtpaket der Miniaturautos wird aber durch viele kleine Hindernisse ausgebremst. Der uninspirierte Soundtrack und der etwas schwer zu bedienende Editor sind noch Punkte, über die man hinwegsehen kann.

Die Entscheidung, Lootboxen einem herkömmlichen Freischaltesystem vorzuziehen, die langweilige Kampagne und der undurchdachte Multiplayer stellen für Hot Wheels Unleashed leider ein Schlagloch dar, welches einfach nicht umfahren werden kann. Wenn man sich mit dem Setting anfreunden kann und kein Problem mit all diesen Makeln hat, bekommt man mit Hot Wheels Unleashed ein ansonsten durchaus überzeugendes Arcade-Rennspiel mit Nostalgiefaktor.

Benjamin Lachmann & Lukas Schmid



Die Übersichtskarte der Kampagne erinnert stark an die Spielteppiche, auf denen Kinder mit ihren Hot Wheels herumdüsen.

MEINUNG
Benjamin Lachmann

Bekommt gerade noch so die Kurve

Obwohl es so seine Probleme hat, macht Hot Wheels Unleashed ziemlich viel Spaß. In den Stunden, die ich mit dem Spiel verbracht habe, überwogen die positiven Punkte meistens sogar gegenüber den negativen. Klar, die Lootboxen sind seltsam, aber die Inhalte, die ich daraus erhalten habe, haben mich trotzdem immer irgendwie gefreut. Die Kampagne ist nicht sonderlich berauschend, durch das starke Fahr-Gameplay sind die einzelnen Missionen trotzdem unterhaltsam. Es gibt aber auch Punkte, die meinen Spaß deutlich stärker getrübt haben, etwa der bescheuerte Online-Multiplayer. Mehr Zeit mit dem Warten auf gute Strecken zu verbringen, als mit dem eigentlichen Befahren von diesen, ist absolut nicht akzeptabel. Es bleibt einfach der konstante Beigeschmack, dass Hot Wheels Unleashed so viel mehr hätte sein können. Das Spielzeug-Setting, bei dem die ganze Welt um einen herum gigantisch erscheint, würde so viele Möglichkeiten bieten, um extrem individuelle und besondere Strecken zu bauen, die man so noch nie gesehen hat. Gute Ansätze sind ja vorhanden, im Endeffekt gehen die Ideen aber nie über einen kleinen Abstecher auf ein Sofakissen oder Ähnliches hinaus und mir blieb so aus meiner gesamten Zeit mit dem Spiel keine Strecke wirklich in Erinnerung. Eine Stage, welche durch ein Wohnzimmer führt und bei der man unter einem Sessel hindurch und über einen Teppich fahren muss, oder eine Fahrbahn, die im Inneren einer Tiefkühltruhe verläuft und über gefrorenes Essen führt, wären doch zum Beispiel nett gewesen! Ich hatte also leider selbst während der besten Momente von Hot Wheels Unleashed durchgehend diesen Beigeschmack der verpassten Chance.

Infos

Termin:	30. September 2021
Genre:	Arcade-Rennspiel
Hersteller:	Milestone S.r.l.
Entwickler:	Milestone S.r.l.
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessantes Setting in Spielzeugform
- ✚ Gutes Fahrgefühl
- ✚ Hübsche und detailverliebte Optik
- ✚ Viele Hot Wheels zum Sammeln und Anpassen
- ✚ Umfangreicher Editor
- ➖ Lootboxen als Freischaltesystem
- ➖ Multiplayer mit Community-Maps
- ➖ Unterwältigende Kampagne
- ➖ Schwacher Soundtrack
- ➖ Unintuitive Steuerung im Editor
- ➖ Tolles Setting wird zu wenig genutzt

Wertung

7

Trotz all seiner Probleme ein spaßiges und schnelles Arcade-Rennspiel mit coolem Look

GUARDIANS OF THE GALAXY

Auf die Switch reisen die Guardians per Cloud – was das Spiel bietet und wie es läuft, lest ihr in unserem Test.

Titel von großen Publishern, die auf Basis sündhaft teurer Lizenzen entstehen, sind nicht die Spiele, bei denen ich normalerweise „hier!“ schreie, wenn gefragt wird, wer sich um den Test kümmert. Weil ich aber großer Fan der Filmumsetzungen bin und offen für Dinge, die außerhalb meiner Komfortzone liegen, machte mich Square Enix' Version der Guardians of the Galaxy dann doch neugierig. Trotz anfänglicher Skepsis, die vor allem daher rührt, dass der Publisher mit Marvel's Avengers ein Servicegame abgeliefert hat, das so ziemlich alle meiner schlimmsten Reservationen gegenüber der AAA-Spieleindustrie bestätigt, nahm ich mich also der Sache an. Eidos Montreal, die Square Enix bei Avengers bereits unter die Arme griffen und nun bei Guardians als Entwickler fungieren, versprachen im Vorfeld einen reinen Singleplayer-Titel mit Story-Fokus ohne Mikrotransaktionen oder DLC. Die Voraussetzungen für ein angenehmes Spielerlebnis sind also schon dadurch besser als bei der anderen Superheldentruppe.

Wir töten den Space-Papst!

Die Handlung beginnt nicht allzu lange, nachdem sich die Guardians of the Galaxy zu einer Truppe zusammengeschlossen haben. Erst seit einem halben Jahr ungefähr sind die Fünf als Team unterwegs. Während Star-Lord (Stimme: Jon McLaren), Rocket (Alex Weiner) und Groot (Robert Montcalm) sich bereits etwas länger kennen, stießen Gamora (Kimberly-Sue Murray) und Drax (Jason Cavalier) erst später dazu und haben noch Probleme, sich aneinander zu gewöhnen. Immerhin ist Gamora die Tochter von Thanos und damit des Mannes, der Drax' Familie ermordet

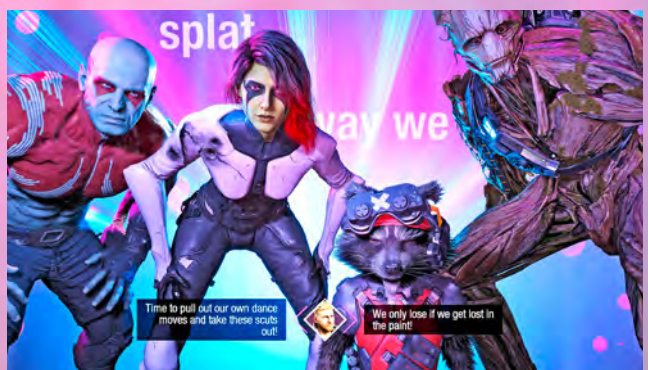
Star-Lords gleichnamige Lieblingsband aus Kindertagen ist zwar fiktiv, dennoch sind einige Songs der Rockgruppe im Spiel zu hören.

Die farbenprächtige Spielwelt ist eine echte Augenweide. Allerdings leider nicht auf der Nintendo Switch. (Bild aus der PS5-Fassung)

Wenn zu viele Spieler gleichzeitig streamen, wird die die Darstellungsqualität automatisch auf die niedrigste Stufe gesetzt. Dann erscheint dieser Hinweis im Spiel.

Im Vergleich zu den restlichen Fassungen wirkt die Cloud-Version matschiger, detailärmer und blasser. Es kommt auch zu Rucklern und Eingabeverzögerung.

hat. Auch im Rest des Teams herrscht Spannung: Rocket fühlt sich nicht zuletzt durch die Ankunft der neuen Mitglieder an die Seitenlinie gedrängt und lässt keine Gelegenheit aus, sich mit Star-Lord zu messen und mehr Einfluss auf sämtliche Entscheidungen einzufordern. Diese Konflikte müssen jedoch erst einmal ruhen. Denn direkt bei der ersten Spielmission erregen die Guardians die Aufmerksamkeit der Weltraumpolizei Nova Corps, angeführt von Star-Lords Exfreundin Ko-Rel, die der Truppe eine saftige Strafe aufs Auge drückt. Während die Guardians noch Pläne schmieden, wie sie innerhalb der kurz bemessenen Frist an die erforderlichen Units kommen sollen, bahnt sich noch eine ganz andere Bedrohung an – mit verheerendem Ausmaß. Anhänger der Kirche der Wahrheit haben unter Führung des fanatischen Raker einen Weg gefunden, die gesamte Galaxis durch übernatürliche Versprechungen und Visionen zu gläubigen Gefolgsleuten zu machen. Die Kirche, die die vollständige Missionierung des Universums als eines ihrer Hauptziele definiert hat, macht mit Ungläubigen und denen, die sich ihren Verführungen widersetzen, kurzen Prozess. Schon bald sollen sich die Wege der Helden mit denen des tyrannischen Weltraumpapstes kreuzen. Die gigantische Armee, die dieser hinter sich geschart hat, ist dabei aber noch das geringste Problem, mit dem sich die Guardians konfrontiert sehen. Rakers wahre Macht liegt darin, seinen Anhängern eine Welt aufzuzeigen, in der sich durch die Macht des Glaubens ihre sehnlichsten Wünsche erfüllen und selbst die Toten wieder ins Leben zurückkehren können. Die Auseinandersetzung der Guardians mit Raker bietet einen erzählerischen Rahmen, in dem wir nach und nach immer mehr über die einzelnen Figuren lernen. Wie bereits in der Vorschau erwähnt, stützt sich Guardians of the Galaxy bei der Interpretation der Charaktere auf die bekannten gleichnamigen MCU-Filme, jedoch unterscheidet sich ihr Hintergrund auch in entscheidenden Punkten von diesen. So erhielt Peter Quill den Namen Star-Lord in Eidos' Version nicht von seiner Mutter Meredith (Mylène Dinh-Robic), sondern er benannte sich nach seiner Lieblingsband. Dennoch spielt die Beziehung zu Meredith eine große Rolle. In Flashbacks erfahren wir, wie Peter von einem ganz normalen irdischen Jugendlichen mit Faible für Heavy Metal und Dungeons and Dragons zu einem Weltraumpiraten wurde. Und auch Drax strebt nicht etwa auf Rache an dem irren Titanen Thanos, sondern hat diesen zu Beginn der Geschichte bereits längst getötet und muss sich nun damit auseinandersetzen, was er tun soll, da er sein Ziel erreicht hat. Im Lauf des Spiels begegnen wir noch weiteren Bekannten aus den Filmen und vor allem aus den Comicvorlagen. Mehr soll an dieser Stelle aus Spoiler-Gründen nicht verraten werden. Jedoch sei gesagt, dass es sich nicht immer nur um kleine Easter Eggs handelt, sondern die Story auch ein paar wirklich große Enthüllungen bereit hält. Besonders beeindruckt hat mich, wie organisch die Konflikte und Charakterentwicklung der einzelnen Guardians in die Rahmenhandlung eingefügt sind. Obwohl jeder der Helden sozusagen einen eigenen Teil der Geschichte erhält, drängt sich die persönliche Geschichte nicht komplett in den Vordergrund, sondern ergibt sich immer aus den Entwicklungen während der Missionen. Wie in einem Film oder einer Miniserie werden immer wieder kleine Hinweise gesät, die auf spätere Ereignisse hindeuten. Was Erzählstruktur und die korrekte Charakterisierung der Figuren angeht, hat das Team von Eidos definitiv seine Hausaufgaben gemacht. Es ist erfreulich, dass sich außerdem getraut wurde, bei der Story auch in düstere Gefilde abzudriften und Themen wie Gehirnwäsche, Trauer, Selbstzweifel und religiösen Eifer anzuschneiden. Zwar entspricht die Kirche der Wahrheit ihrer Vorlage aus den Comics, wenn Gamora sich an einer Stelle darüber echauffiert, dass sie es nicht ertragen kann, dass Kinder von der Institution missbraucht werden, kann man, wenn man möchte, durchaus schaurige Parallelen zur echten Welt erkennen.



Mit der Huddle-Funktion versammelt ihr eure Mitstreiter zu einem strategischen Gespräch. Die richtigen Worte bringen Boni. (Bild aus der PS5-Fassung)

Laufen, quatschen, schießen

Da sich das Gameplay in vielen Abschnitten darauf konzentriert, herumzulaufen und den Gesprächen der Figuren zu lauschen, ist eine fesselnde Story elementar wichtig. Zwar trägt Guardians of the Galaxy den Namen Action-Spiel und wird diesem vor allem im letzten Drittel gerecht, vorher gibt es allerdings viele Passagen, die man gut und gerne als Walking-Simulator bezeichnen könnte. Der Hauptanteil der Missionen besteht neben vereinzelten Kämpfen und Cutscenes daraus, die Umgebung nach Hinweisen zu durchsuchen, die die Story vorantreiben, oder den richtigen Weg zu finden. Außerdem gibt es ähnlich wie in Uncharted kleine Hüpfpassagen, in denen wir Star-Lord mit Hilfe seiner Raketenstiefel über Abhänge bugsieren. An manchen Stellen müssen wir unsere Begleiter anweisen, eine Aufgabe für uns zu erledigen. So kann zum Beispiel Rocket Computer hacken und sich in Tunnel quetschen, und Drax kann mit seiner immensen Stärke Felsen verschieben oder mit einem Schlag Durchgänge freimachen.

Um diese Stellen zu finden, können wir mit Drücken von R3 Star-Lords Visor aktivieren und in eine Ansicht wechseln, in der Objekte hervorgehoben werden, mit denen wir interagieren können, darunter auch Kostümen und Items, mit denen wir Quills Ausrüstung verbessern. Das Kern-Gameplay wird häufig mit Cutscenes aufgebrochen, in denen wir entscheiden, wie sich Star-Lord verhalten oder antworten soll. Das hat zwar keinen immensen Einfluss auf die generelle Entwicklung der Story, entscheidet aber im Detail zum Beispiel darüber, wer euch später in einer Schlacht zur Seite steht oder ob ihr über ein bestimmtes Upgrade verfügt. Außerdem geben sie einem das Gefühl, bei den etlichen Dialogen nicht nur stiller Zuschauer zu sein, sondern aktiv den Gesprächsverlauf beeinflussen zu können. Wenn sich Star-Lord wie so oft in eine Sackgasse gequatscht hat und Worte nicht mehr helfen, stürzen wir uns mit gezogenen Pistolen in den Kampf. Dort können wir proportional zu der abschließenden Bewertung unserer Performance Erfahrungspunkte gewinnen, die dann in neue Kampffähigkeiten investiert werden. Wer seine Feinde ausschaltet, ohne getroffen zu werden, generiert mehr Erfahrung. Alle Guardians haben vier verschiedene Moves, von denen anfangs nur einer freigeschaltet ist. Wie auch im regulären Gameplay erteilen wir unseren Mitstreitern mit Druck auf L und eines zugeordneten Buttons Befehle. Über ein ähnliches Ringmenü, das wir mit L3 öffnen, können wir auch Star-Lords Kampffähigkeiten aktivieren. Zusätzlich verfügt unser Protagonist über eine Elementarkanone, die im Verlauf des Spiels um weitere Schussvarianten erweitert wird. Auch diese werden mittels Ringmenü ausgewählt. Mittels X-Button können wir bestimmte Punkte auf dem Schlachtfeld anvisieren, die von den Guardians für eine Spezialattacke genutzt werden können. So schneidet Gamora zum Beispiel durch einen Schwertschlag Seile durch, um Kisten auf Gegner herunterfallen zu lassen. Wollen wir die Lebensleiste von Gegnern schneller reduzieren, können wir sie ins Straucheln bringen und so dafür sorgen, dass sie bei den nächsten Angriffen schutzlos sind. Wer gezielt darauf achtet, welche Attacken der Guardians Gegner aus dem Gleichgewicht bringen, kann diese kombinieren und so auf einen Schlag deutlich mehr Schaden anrichten. Schutzlose Gegner werden das Ziel mächtiger Gruppenangriffe, die wir auslösen, indem wir gleichzeitig zwei Buttons drücken. Haben wir genug Energie gesammelt, führen wir außerdem mit R und L gleichzeitig einen sogenannten Huddle aus, mit dem wir unsere Mitstreiter buffen.

Zu viele Knöpfe

Wem diese Steuerung etwas überladen vorkommt, ist mit dieser Ansicht sicher nicht alleine. Da die Kämpfe sonst schnell eintönig würden, ist es essenziell über eine Auswahl an verschiedenen Attacken zu verfügen und dynamischere Strategien anwenden zu können. Trotzdem sorgt das vollkommen mit unterschiedlichen Funktionen belegte Kontrollschema dafür, dass man schnell den Überblick verliert. So ist es mir häufig passiert, dass ich

Guardians of the Galaxy ist ein tolles Superheldenabenteuer geworden, das jedoch auf der Switch unter technischen Einschränkungen leidet.

den Balken, der sich auffüllt, je länger man schießt, im Chaos der Effekte und Button-Einblendungen aus dem Auge verloren habe und meine Waffe überhitzte, weil ich nicht rechtzeitig einen Knopf gedrückt habe. Mit der Zeit wird man diesem System allerdings schon Herr. Wo ich anfangs noch das Gefühl hatte, komplett von Funktionen erschlagen zu werden, meisterte ich die Kämpfe zum Schluss mit Leichtigkeit, was auch daran liegt, dass der normale Schwierigkeitsgrad sehr gnädig konzipiert ist. Und auch auf schwer sind die Kämpfe nicht so knackig, dass das für Frust sorgen würde. Trotzdem geschahen mir häufig noch Ausrutscher, bei denen ich in der Hitze des Gefechts aufgrund der sensiblen Steuerung den falschen Knopf gedrückt habe. Wirklich ins Gewicht fällt so etwas natürlich nur, wenn man aufgrund eines Fehlers einen Schlag kassiert und die Kampfbewertung dadurch heruntergestuft wird. Ab einem bestimmten Punkt im Spiel sind die Kampfbewertungen dann aber ohnehin überflüssig. Sobald man alle Fähigkeiten freigeschaltet hat, erhält man für Gefechte nämlich auch keine Erfahrungspunkte mehr, was zwar logisch ist, einem aber auch der Befriedigung beraubt, die Höchstwertung einzufahren. Das passierte mir ein ganzes Stück vor dem Endgame. Neben Kämpfen, Erkunden und Cutscenes gibt es zudem Flugpassagen, in denen wir die Kontrolle über Star-Lords Raumschiff Milano übernehmen und Objekten ausweichen oder Gegner torpedieren. Diese sind jedoch spärlich gesät. Auch wenn das alles jetzt nicht gerade die Krönung innovativen Gameplays ist und ich es bevorzugt hätte, wenn Entscheidungen weitreichenderen Einfluss gehabt hätten, ist das Gesamtpaket rund. Alle typischen Guardians-Elemente sind vorhanden und das Spiel bietet genug Abwechslung und hat exakt die richtige Länge, dass keine Langeweile durch Wiederholung aufkommt.

Er hat die Haare schön

Optisch ist Guardians of the Galaxy eine echte Wucht – theoretisch. Die knalligen Farben, coolen Designs und hochwertigen

Auf den Schlachtfeldern gibt es Stellen, an denen eure Gefährten Fallen auslösen und mehrere Gegner auf einmal ausschalten können. (Bild aus der PS5-Fassung)

Auch unterwegs können wir uns gelegentlich an Gesprächen unter unseren Mitstreitern beteiligen. (Bild aus der PS5-Fassung)

Effekte kommen auf der PS5 voll zur Geltung, zu Switch-Grafik gleich mehr. Auf der Sony-Konsole sehen die Haare der Figuren in Nahaufnahmen wirklich beeindruckend aus. Einzig Zähne und Augen wirken in manchen Szenen ganz schön gruselig. Vor allem Meredith Quill wirkt durch ihre blitzblanke Knabberleiste wie eine puppenhafte Imitation eines Menschen. Und Mantis (Emmanuelle Lussier-Martinez), die in dieser Version stark an die Figur Harley Quinn von der Comic-Konkurrenz DC erinnert, könnte mit ihren gigantischen Pupillen, riesigem Schlund und mehr Zähnen als Stefan Raab auch direkt einem Horrorfilm entsprungen sein. Zum Glück sind zumindest die Designs der fünf Hauptfiguren einladend und angenehm anzusehen. Auch, wenn ich mit Star-Lords Auftreten als gelackter Dudebro, der sich für den Oberwitzbold hält, anfangs nur wenig anfangen konnte, muss ich gestehen, dass er mir in den rund 24 Spielstunden, die ich mit ihm verbracht habe, aber durchaus ans Herz gewachsen ist.

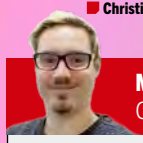
Die Stimmen stimmen

Nicht zuletzt ist das auch der hervorragenden englischen Vertonung zu verdanken. Insbesondere Rockets Voice-Actor macht einen Wahnsinnsjob und kommt der Filmfassung von Bradley Cooper extrem nahe. Doch auch der restliche Cast ist überzeugend, sodass man auch mal darüber hinwegsieht, wenn Gamora mitten im Kampf einen peinlichen Wortspiel-Spruch wie „Knife to meet you“ raushaut. Die Zahl der Sätze, die für das Abenteuer eingesprochen wurden, ist immens und die konstanten Sticheleien unter den Figuren helfen wirklich, das Guardians-Feeling aufrechtzuerhalten. Einzig, dass Schimpfwörter wie „Fuck“ und „Shit“ mit „flark“ und „scutt“ ersetzt wurden und diese in fast jedem Gespräch vorkommen, oft auch in Kombination, wirkt auf Dauer nervig und infantil. Die deutsche Sprachausgabe ist ebenfalls verflarkt solide, wenn auch nicht ganz so divers wie das Original. Ich hatte das Gefühl, die Sprecher heben sich auf Englisch stimmlich stärker voneinander ab, was den Figuren noch etwas mehr Persönlichkeit verleiht. Was den restlichen Sound angeht, steht bei den Guardians natürlich alles auf Rock 'n' Roll. Der Soundtrack enthält lizenzierte Songs aus den 70ern und 80ern sowie für die fiktive Band Star-Lord komponierte Musik. Die Lieder spielen an bestimmten Stellen in der Handlung und können an Bord der Milano gehört werden. So schön eingesetzt wie im von James Gunn zusammengestellten Soundtrack zu den Filmen werden die Stücke nicht, insgesamt sorgt die Untermalung aber trotzdem für Stimmung.

Und die Switch?

Das klingt ja alles fantastisch – der Haken an der Sache ist für Nintendo-only-Zocker die Darbietungsweise von Guardians of the Galaxy über die Cloud. Die bereits in unseren Tests zu den Streaming-Varianten von Hitman 3, Control und Plague Tale: Innocence angesprochenen Einschränkungen gelten selbstverständlich auch für das Superheldenspiel. Ihr müsst permanent online sein, eine leistungsstarke Verbindung haben und ohne Server könnt ihr nicht auf euer Spiel zugreifen – wenn der also abgeschaltet wird, habt ihr mit 70 Euro einen stolzen Preis für rein gar nichts bezahlt. Guardians erfordert vor dem Kauf nicht, dass ihr die kostenlose Demoversion ausprobiert, um sicherzugehen, dass die Cloud-Fassung bei euch läuft. Wir empfehlen das aber unter allen Umständen! In der Praxis entpuppt sich die Performance der Guardians unter den gleichen Bedingungen wie bei unseren anderen Cloud-Tests als unterdurchschnittlich. Die farbenprächtige Grafik ist verwaschener, die ganze Umgebung detailärmer als auf der PS5. Kanten flimmern, Texturen wirken matschig. Optische Abstriche sind das eine, dazu kommen jedoch eklatante Ruckler, in Zwischensequenzen, beim Herumlaufen, bei Kämpfen, einfach immer. Zusätzlich das Leben schwer macht uns die Eingabeverzögerung. Wieso Guardians per Cloud so mies läuft, wissen wir nicht. Solltet ihr die Möglichkeit haben, empfehlen wir, diesem ja im Grunde wirklich guten Spiel lieber auf einer anderen Plattform den Vorzug zu geben.

Christian Fußy & Katharina Pache



MEINUNG
Christian Fußy

Tolles Abenteuer, das auf der Switch unter Cloud-Einschränkungen leidet

Guardians of the Galaxy schafft es tatsächlich, das Feeling der Filme ordentlich in spielbarer Form umzusetzen. Die Truppe mag anfangs nur wenig sympathisch und mit ihren konstanten Streitereien untereinander zu redselig wirken, mit der Zeit bin ich ihrem kratzbürstigen Charme aber dann doch erlegen. Auch wenn das Gameplay aus Standard-AAA-Spielelementen zusammengesetzt ist und das überfrachtete Kampfsystem ein bisschen mehr Feinschliff vertragen hätte können, habe ich meine Zeit mit den Guardians genossen. Nach dem Durchspielen gibt es einen Modus New Game Plus, in dem wir mit allen freigeschalteten Fähigkeiten erneut beginnen können, und die Möglichkeit, in einzelne Kapitel zurückzugehen und an manchen Stellen andere Entscheidungen zu treffen. Zwar mag das nicht für jeden genug Anreiz sein, die Story direkt nach dem Durchspielen noch einmal zu starten, dafür gibt es aber auch keine Mikrotransaktionen, kein unnötiges Grinding und keine Paywalls, sondern von der ersten Spielsession an Spaß wie noch zu Papas Zeiten. Guardians of the Galaxy wirkt zumindest für mich wie die Big-Budget-Version eines Marvel-Spiels aus der PS2-Ära. Und das im besten Sinne.

Infos

Termin:	26. Oktober 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Eidos Montréal
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 70 Euro

Pro & Contra

- ✚ Stark erzählte, fesselnde Story
- ✚ Detailreiche Umgebungen und Figuren
- ✚ Gute Musikuntermalung
- ✚ Ordentliche Spielzeit von etwas über 20 Stunden
- ✚ Zahlreiche Comic-Easter-Eggs
- ✚ Hervorragende Vertonung
- ✚ Abwechslungsreiches Gameplay
- ✚ Keine Mikrotransaktionen
- ➖ Überfrachtetes Kampfsystem
- ➖ Teilweise peinliche Dialoge und Gags
- ➖ Entscheidungen spielen keine wahnsinnig große Rolle
- ➖ Schlechte Cloud-Performance

Wertung

6

Der Marvel-Lizenz würdiges Abenteuer mit Technikproblemen auf der Nintendo Switch

Mit dem Visor können wir Objekte hervorheben, unser Ziel ausfindig machen und uns Hintergrundinfos anzeigen lassen.

PROJECT ZERO
PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

Kann sich der Gruselspaß aus Japan auch 2021 noch über Wasser halten, oder geht er neben der großen Konkurrenz in den schwarzen Tiefen unter?

Wasser, überall Wasser! Schwarzes Wasser! Eine halbdurchsichtige Frau gehüllt in Roben, allerlei Grusel; die ersten Minuten von Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers lassen ein mitreißendes Horrorabenteuer erwarten – eigentlich. Im fünften Teil der Reihe erleben wir eine Horrorgeschichte aus der Sicht von drei Protagonisten: Yuki, Miu und Ren. Dabei werden wir von Sekunde eins an daran erinnert, dass Project Zero aus Japan stammt. So tragen die weiblichen Figuren kurze Kleidung und haben meist eine große Oberweite. Durch freischaltbare Outfits sind sie wahlweise noch knapper bekleidet. Keine Bange, ihr benötigt kein Vorwissen aus anderen Teilen und werdet Schritt für Schritt in die Welt eingeführt. Alle drei Charaktere werden von uns im Laufe des Abenteuers gespielt, jedoch steht Yuki dabei etwas mehr im Vordergrund als die anderen. Der Schauplatz der Geschichte ist der Berg Hikami. Der war ein beliebter Tourismus-Hotspot, ist inzwischen aber ein Hort des Todes.

Story: Top oder Flop?

Das Durchspielen der Geschichte dauert circa zehn Stunden, ein ebenfalls enthaltenes Bonuskapitel weitere 30 Minuten. Wobei wir uns beim Test immer recht ausführlich umgesehen haben, um nichts zu verpassen. Unser Abenteuer wird in Episoden präsentiert, die sich am besten mit Leveln vergleichen lassen. Sie sind relativ linear gehalten, bieten aber doch etwas Freiheit zur Erkundung. Die Geschichte rund um den Berg und seine Geheimnisse wird sehr viel über Schnipsel und Bücher erzählt, die wir in der Welt finden. So formt sich nach und nach ein immer vollständigeres Bild. Die Gespräche bieten englische und wahlweise japanische Vertonung. Die Synchro ist gut gelungen. Fast die ganze Geschichte wurde zudem mit deutschen Untertiteln versehen, nur, wenn die Geister vor sich hinbrabbeln, fehlen sie manchmal.

Gruselstimmung light

Gruselstimmung kam im Test nicht so richtig auf. Die Jumpscares haben oft ein seltsames Timing und auch sonst gibt uns der Titel nie das Gefühl, wirklich in Gefahr zu sein. Wenn doch einmal für einen kurzen Moment Spannung aufkommt, löst das Spiel diese sofort wieder auf. Des Weiteren sabotiert sich das Abenteuer mit dem Kleidungsstil der Protagonisten selbst. Es ist einfach nicht glaubwürdig, dass die Personen immer wieder in viel zu kurzen Klamotten und ohne Proviant an einen so gefährlichen Ort kommen, nur um sich dann zum x-ten Mal die Knie

Eine alte Karte zeigt uns eine grobe Übersicht über den Hikami-Berg. Sie stammt noch aus der Zeit, als der Berg als Touristenattraktion genutzt wurde.

Die Gesichter haben eine angemessene Überarbeitung erfahren, hier Miu Hinasaki. Leider kann man das von den restlichen Texturen nicht sagen.

aufzuschürfen. Der Mittelteil des Spiels wirkt durch das nervige Suchen von bestimmten Orten und Dingen auf der Karte manchmal mehr wie Beschäftigungstherapie. Frust kommt dabei dann auf, wenn uns das Spiel wenig bis kaum Hilfestellung gibt und wir jeden einzelnen Raum ablaufen müssen. Gegen Ende nimmt die Geschichte jedoch wieder deutlich an Fahrt auf. Und obwohl das Spiel immer wieder Hinweise auf das Ende gibt und wir vieles davon vorhersehen konnten, waren wir überrascht. Das Kernthema der Handlung ist der Tod, insbesondere der selbstbestimmte Tod. Diese ernste Thematik verbindet das Spiel mit jeder Menge okkultem Gruselspaß.

Made in Germany

Die zentrale Spielmechanik stellt die „Camera Obscura" dar. Die Steuerung funktioniert bei entsprechend ausgestatteten Gamepads durch Bewegung des Controllers. Wer dieses Bewegungs-Gimmick nicht möchte, kann es aber auch einfach ausschalten. Dank der Kamera können wir Dinge aus dem Jenseits wahrnehmen, die mit bloßem Auge nicht sichtbar sind. Das können zum Beispiel Bücher oder Schlüssel sein. Viel wichtiger aber: Wir können mit der Kamera die Geister der Verstorbenen bekämpfen, die auf dem Berg hausen. Angriffe der Geister können wir entweder kontern, indem wir sie im richtigen Moment fotografieren, oder rechtzeitig ausweichen. Und hier stoßen wir auf das erste Problem. In engen Räumen passiert es oft, dass wir beim Ausweichen gegen die Wand springen und die Fieslinge uns doch noch erwischen. Die Geister im richtigen Moment zu fotografieren, aktiviert das „Tödliche Foto" und wir können in kurzer Zeit mehrere Bilder schießen. Dieser „Fatal Frame" ist nicht nur namensgebend für die US-amerikanische Version des Spiels, sondern wird auch nicht immer korrekt erkannt. Ihr könnt eure Kamera mit verschiedenen Arten von Filmrollen ausstatten. Diese sind, wie eine Aufschrift verrät, warum auch immer „Made in Germany" und je nach Variante unterschiedlich stark. Wirklich abwechslungsreich sind die Foto-Fights leider nicht. Die Mechanik bleibt durchgehend gleich und auch Objektive mit verschiedenen Fähigkeiten ändern daran wenig. Dank dieser kann man die Spukgestalten zum Beispiel betäuben oder den Schaden gegen bestimmte Gegner verstärken.

Verschenktes Potential

Die Auseinandersetzungen mit den Geistern wirken oft kraftlos, die Angriffe der Gespenster, die Schreie und das Zur-Seite-Hüpfen spielen sich steif. Das Verpuffen der Gegner nach einem harten Kampf, der mit schwachem Film gerne mal fünf Minuten dauern kann, ist nicht gerade befriedigend. Wir haben Project Zero für unseren Test auf der Schwierigkeit „Normal" gespielt. Der Game-Over-Screen war dabei ein recht seltener Gast. Nach Abschluss der Geschichte schaltet man jedoch den höheren Schwierigkeitsgrad „Albtraum" frei. Ein weiterer nerviger Aspekt sind die fehlenden Schnellzugriffoptionen. Jedes Mal, wenn wir uns heilen wollen, müssen wir mitten im Kampf das Menü öffnen, um unsere Medizin zu schlucken. Das reißt einen raus. Das nächste Unding im Gameplay-Bereich ist die fehlende manuelle Speicherfunktion. Wie kann es sein, dass ein Spiel im Jahr 2021, auch, wenn es ein Port ist, keine Möglichkeit bietet, das Spiel jederzeit zu sichern? Die Autosave-Punkte sind je nach Areal mal mehr, mal weniger sporadisch gesetzt. Dennoch gibt es Momente, in denen man einfach keine Zeit hat, bis zum nächsten Speicherpunkt zu spielen. Anstatt das Spiel etwa in diesem Punkt ernsthaft zu verbessern, hat man den Fokus lieber auf andere Aspekte gelegt.

Aus der Zeit gefallen

Die Neuauflage beinhaltet neue Outfits und einen Schnappschuss-, beziehungsweise Fotomodus. Beide Funktionen lassen sich unter „nettes Goodie" verbuchen. Dazu kommt eine visuelle Verbesserung, die man jedoch nur bei sehr genauem Hinsehen bemerkt. Die Filmsequenzen wurden etwa überarbeitet, so wurde der Detailgrad der Gesichter leicht erhöht und auch die Texturen haben ein paar mehr Details spendiert bekommen. Außerhalb der Sequenzen ist der Unterschied kaum zu sehen. Dabei haben wir das Spiel sowohl auf der Switch, als auch auf der leistungsstärkeren PS5 gespielt. Hier hat die Playstation zwar leicht die Nase vorn, jedoch ist der Unterschied wirklich marginal. Die Grafik stammt schlicht aus dem Jahr 2015, als Project Zero 5 das erste Mal veröffentlicht wurde. Die Gesichter sind manchmal etwas zu plastisch, was die Mimik der Figuren steif wirken lässt und die englische Vertonung ist nicht immer lippensynchron. All diese großen und kleinen Makel summieren sich zu einem unbefriedigenden Gesamtergebnis.

Mit der Camera Obscura begeben wir uns auf Geisterjagd. Durch Drehen der Kamera können wir Kombos auslösen, die zusätzlichen Schaden verursachen.

Horror für jeden?

Ist Project Zero trotzdem für irgendjemanden empfehlenswert? Kurze Antwort: Ja, wenn einen die Thematik interessiert. Die Stärke ist ganz klar die Geschichte. Diese spricht trotz der lächerlichen Outfits ernste Themen an, ist tiefgründig und am Ende auch sehr emotional. Die Mechanik der Camera Obcura bietet zumindest kurzzeitig eine nette Abwechslung zur sonst im Genre meist üblichen Schrotflinte. Beim Horroraspekt schwächelt Project Zero, dennoch wirkt die Welt im Großen und Ganzen recht stimmig. Wer mit diesen Schwächen leben kann, kann zugreifen, muss es angesichts deutlich besserer Horror-Alternativen auf allen Plattformen aber auch nicht.

Marc Schmidt & Lukas Schmid

MEINUNG
Marc Schmidt

Project Zero hat durchaus gute Seiten, aber auch einige Schwächen.

Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers war mein erster Berührungspunkt mit der Reihe. Ich habe vieles erwartet, aber sicher nicht das. Während ich im Mittelteil fast schon das Interesse verloren habe, wurde das Feuer in mir am Ende dank der guten Geschichte erneut entfacht. Dabei spricht das Spiel mit Suizid ein Thema an, welches nur selten in Spielen behandelt wird. Was mich jedoch stört, sind die Outfits der weiblichen Figuren. Ja, ich weiß, Japan ist eben Japan. Und bis zu einem gewissen Grad kann ich das auch akzeptieren. Aber warum liefert man ausgerechnet hier neuen Content, nicht aber bei den deutlich wichtigeren Aspekten wie dem Gameplay? Die fehlende grafische Überarbeitung und das veraltete Gameplay ärgern mich und lassen mich zwiegespalten zurück. Ich will das Spiel mögen, kann es aber nicht so richtig.

Infos

Termin:	28. Oktober 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Koei Tecmo
Entwickler:	Koei Tecmo
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ernste Geschichte
- ✚ Camera Obscura sorgt für Abwechslung
- ✚ Gute englische Vertonung
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Erzählerische Schwächen im Mittelteil
- ➖ Lasche Kämpfe
- ➖ Lächerliche Kostüme zerstören Atmosphäre
- ➖ Kein manuelles Speichern möglich
- ➖ Kein Item-Schnellzugriff

Wertung

6

Project Zero ist ein nettes Gruselspiel mit Schwächen, dem man sein Alter anmerkt.

Pack schlägt sich, Pack verträgt sich, Pack spielt The Jackbox Party Pack 8. Was steckt dieses Jahr in der Party-Wundertüte? Brauchen Höhlenmenschen Streichhölzer oder Taschenlampen? Das und mehr verrät der Test.

THE Jackbox PARTY PACK

Es wird kälter und dunkler, der eine oder andere Party-Abend verlagert sich zwangsläufig wieder in die eigenen vier Wände. Wie schön, dass pünktlich wie jedes Jahr wieder ein neues Jackbox Party Pack vor der Tür steht, um ein bisschen Pep in die Runde zu bringen. Wir haben die fünf neuen Spiele ausprobiert und auf Unterhaltungswert getestet. Solltet ihr das Jackbox-Prinzip nicht kennen, hier die knappe Zusammenfassung: Zum Preis von circa 25 Euro erhaltet ihr pro Party-Paket fünf bis sechs Gemeinschaftsspiele. Da ihr nur einen Controller für die Menüs benötigt und den Rest der Spiele mit euren Handys oder Tablets kontrolliert, dürfen mehr Personen mitmischen als nur die üblichen vier. In Party Pack 8 sind das maximal 10 Party-Gäste zugleich! (Fast) alle Spiele der Kollektion, die wir einzeln vorstellen und bewerten, sind fix erklärt, humorvoll und setzen auf Interaktion unter den Spielern. Und wir legen los mit dem ersten Spiel der Jackbox-Sammlung Nummer acht, dem Nachfolger des Zeichenspiel-Klassikers Drawful.

Drawful Animate

Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich bei diesem Spiel um eine Variante des bereits bekannten Drawful. Statt nur einer Zeichnung, fertigt ihr dieses Mal zwei Bilder an, die hintereinander abgespielt werden, sodass eine kleine Zwei-Frame-Animation entsteht. Die Mitspieler müssen dann raten, was dargestellt wurde. Durch den Zusatzschritt, auch noch ein zweites Bild zeichnen zu müssen und einige relativ komplexe Begriffe zum Darstellen und Erraten liegen die Einstiegshürde und der kreative Aufwand höher als beim altbekannten Drawful. Für den Anfang eines feuchtfröhlichen Abends eignet sich das Spiel dennoch ganz gut. Schade bloß, dass einige der Begriffe nicht unbedingt eine Animation erfordern. Etwa, als wir das große Los zogen, animieren zu müssen, wie sich die Länder Deutschland und Frankreich küssen.

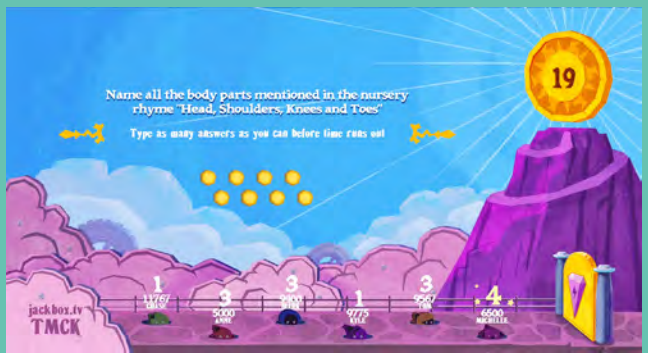
Wertung 7/10

The Wheel of Enormous Proportions

Nach einem Zeichenspiel nun ein Quiz-Spiel – zumindest so halb. Jackbox 8 zeigt sich bislang in seiner Zusammensetzung vorhersehbar. Allerdings ist bei Wheel of Enormous Proportions nicht nur Allgemeinwissen gefragt, sondern auch eine ordentliche Portion Glück. Je mehr ihr in der Fragerunde wisst, desto mehr Abschnitte auf einem großen Roulette könnt ihr mit eurer Farbe versehen. Dann darf jeder mal drehen, landet der Zeiger auf eurer Farbe, erhaltet ihr Münzen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst Summe X erreicht. Ganz ausgereift wirkt Wheel of Enormous Proportions nicht, der Zufallsfaktor spielt eine größere Rolle als etwa in einem Trivia Murder Party. Das entwertet den Sieg und dämpft die Spannung. In Anbetracht der besseren Alternative aus anderen Jackbox Party Packs wird das Roulette vermutlich nicht außergewöhnlich oft gestartet werden, zumal der Moderator einfach nur nervt.

Wertung: 4/10

Nach ausgiebigem Betrachten des animierten Kunstwerks in Drawful Animate gibt jeder Spieler einen Tipp ab, welche Begriffe dargestellt sein könnten.



The Wheel of Enormous Proportions ist eine Mischung aus Quiz und Glücksspiel. Dementsprechend ist Wissen zum Sieg meistens gar nicht nötig.

Das Bewerbungsgesprächspiel Job Job versteht man auf Anhieb und genauso schnell sorgt es auch für Stimmung. Das Highlight der Spielesammlung!

The Poll Mine ist vielleicht nicht so simpel wie Drawful Animate oder Job Job, wird aber auf jeden Fall für angeregte Diskussionen (oder Streit) sorgen.

Job Job

Freude! Alleine für Job Job lohnt sich die Anschaffung von Jackbox Party Pack 8. Der Titel ist nicht nur mit Abstand der Beste der aktuellen Kollektion, sondern spielt auch im Kanon der gesamten Reihe auf den vordersten Plätzen zwischen Fibbage, Quiplash und Co. mit. Ihr beantwortet Fragen, die dabei benutzten Wörter werden zusammengewürfelt und allen anderen Spielern zur Verfügung gestellt. Aus den Bausteinen müssen sie dann eine Antwort auf eine Frage in einem Bewerbungsgespräch basteln, die vielleicht irgendwie ansatzweise Sinn ergibt und die im Idealfall so lustig ist, dass für sie gestimmt wird. Schwierig zu beschreiben, aber in der Praxis wirklich sehr leicht verständlich und mit Lachgarantie. Besonders schön ist außerdem, dass man hier problemlos auf Deutsch schreiben kann. Englischkenntnisse sind aber dennoch nötig, um die Fragen zu verstehen. Job Job hat die Teilnehmer unsere Testrunde in lachweinende Häuflein Glück verwandelt.

Wertung: 10/10

The Poll Mine

Kennt ihr noch das Familienduell? The Poll Mine funktioniert ganz ähnlich. Die Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen auf und bekommen danach eine Frage vorgesetzt. Konkretes Beispiel: Welche Gegenstände würdet ihr bei einer Reise in die Vergangenheit mitnehmen, um euch mit den Steinzeitmenschen anzufreunden oder sie zu beeindrucken? Jeder ordnet die Begriffe nach eigenem Ermessen der Wichtigkeit nach. Um in den Minen voranzuschreiten (und zu gewinnen), müssen die Teams nun die die ihrer Vermutung nach richtige Reihenfolge aller Begriffe festlegen. Manchmal auch umgekehrt, also was fanden alle Abstimmenden am wertlosesten für eine Zeitreise? The Poll Mine ist nicht unbedingt ein witziges Spiel, aber auf jeden Fall wird es für angeregte Konversationen sorgen. Wir hätten jedenfalls nicht gedacht, jemals so inbrünstig zu diskutieren, ob es nun sinnvoller ist, mit Streichhölzern oder einer Taschenlampe bei Höhlenmenschen vorbeizukommen.

Wertung 7/10

Tipp: Spielt Weapons Drawn an einem Party-Abend lieber gleich zu Beginn, wenn die Aufnahmefähigkeit der Anwesenden noch nicht beeinträchtigt wurde.

Weapons Drawn

Der letzte Titel der Spielesammlung ist auch mit Abstand der ungewöhnlichste. Das Konzept genau zu erläutern, würde zu viel Raum einnehmen, was schon verrät, dass Weapons Drawn für eine Party zu später Stunde und eventuell auch noch mit einem gewissen Alkoholpegel die denkbar schlechteste Wahl ist. Nur grob ausgedrückt: Ihr ermordet die Assistenten anderer Spieler (natürlich nur virtuell!) mithilfe eurer selbstgemalten Tatwaffe, die aber immer auch einen kleinen Hinweis auf den Täter in Form des Anfangsbuchstaben eures Namens erhält. Dazu kommen weitere Aspekte, was Weapons Drawn zu einem der längsten Spiele der gesamten Jackbox-Geschichte macht. Wenn man die Muße hat, sich auf den Hosenboden zu setzen und den Erklärungen konzentriert zu folgen, hat Weapons Drawn Potential, aber im gleichen Paket steckt eben auch das mordsmäßig amüsante Job Job …

Wertung: 4/10

Das allgemeine Fazit lautet also: Dank Job Job ist Jackbox Party Pack 8 eine absolute Empfehlung für Party-Spieleabende. Wie bei so einer Tüte gemischter Gummisüßigkeiten ist halt immer etwas dabei, was nicht so gut schmeckt (oder zumindest nicht jedem mundet). Job Job fanden jedoch alle Testsubjekte überaus köstlich! Eine Anmerkung noch: Bei den Screenshots handelt es sich im Pressebilder – das Spiel sieht aber genau so aus.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Dank Job Job ist Nummer acht ein Must Have unter den Jackbox-Paketen.

Schon nach der ersten Runde Job Job war der Testgruppe klar: Das ist ein Hit! Mit keinem der anderen Titel im Paket haben wir so viel Zeit verbracht, ab sofort gehört es bei jedem Jackbox-Abend zum Pflichtprogramm. Vermutlich kein weiteres Mal angeworfen werden Weapons Drawn und The Wheel of Enormous Proportions, die dauern zu lange und sind für feuchtfröhliche Veranstaltungen auch nicht lustig genug. Anders als Drawful Animate und The Poll Mine, die aber neben Job Job zwangsläufig verblassen. Es kommt natürlich auch auf die Zusammensetzung und die Geschmäcker innerhalb der Runde an, welche Titel besser oder schlechter ankommen, deshalb rate ich dennoch, alle Spiele zumindest einmal auszuprobieren. Gerade zu Weapons Drawn haben mich andere Meinungen interessiert, und anscheinend wird der Titel sehr unterschiedlich aufgenommen. Dass Job Job aber einen großen Teil der Spielergemeinde wunderbar unterhalten wird, daran hbesteht ganz und gar keinen Zweifel!

Infos

Termin:	14. Oktober 2021
Genre:	Party-Spiel
Hersteller:	Jackbox Games
Entwickler:	Jackbox Games
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Job Job ist ein herrliches Vergnügen
- ✚ Gute Spielemischung
- ✚ Alberne, humorvolle Präsentation
- ✚ Mit familienfreundlichen Filtern
- ✚ Einfaches Mitspielen per Handy
- ✚ Hohe Spieleranzahl möglich plus Publikumoption
- ➖ Gute bis sehr gute Englischkenntnisse nötig
- ➖ Die Spiele Wheel und Weapons stinken ab

Wertung

8

Dank dem herausragenden Spiel Job Job für Jackbox-Fans ein echter Pflichtkauf

CRYSIS REMASTERED TRILOGY

Das erste Crysis hatten wir schon, nun haben es auch die beiden Nachfolger auf die Switch geschafft. Shooter-Fans dürfen aufatmen: Die Umsetzungen können sich sehen lassen!

Crysis polarisiert. Das war schon immer so und dürfte sich auch mit der Remastered Trilogy kaum ändern. Der erste Teil bekam im letzten Jahr eine Neuauflage spendiert, die gerade bei Fans des kultigen PC-Originals für lange Gesichter sorgte. Auf der Switch dagegen hinterließ das Grafikwunder einen besseren Eindruck, die Neuauflage lief anständig und sah für die beschränkte Hardware auch überraschend gut aus. Für die Switch-Umsetzung sind mittlerweile mehrere Updates erschienen, die nicht nur Fehler fixen, sondern auch die Auflösung auf 900p (im Docked Modus) erhöhen und gleichzeitig die Performance verbessern. Sauber! Unseren ausführlichen Test zum ersten Crysis Remastered habt ihr allerdings schon in Ausgabe 09/20 gelesen, darum soll es hier vor allem um die beiden Nachfolger gehen. Denn die Crysis Remastered Trilogy vereint nun erstmals alle drei Teile in einem starken Paket. Besonders Crysis 2 und Crysis 3 können sich auf der Switch wieder richtig sehen lassen, beide Shooter sind gut spielbar und schauen über weite Strecken einfach klasse aus!

Einziger Wermutstropfen: Die Remastered Trilogy umfasst leider nicht den in Vergessenheit geratenen PC-Ableger Crysis Warhead. Das Bonus-Kapitel rund um den Helden Psycho war zwar sehr kurz, aber gelungen – wirklich schade! Auch sämtliche Mehrspielermodi wurden gestrichen, was sich aber verschmerzen lässt. Die hatten schließlich schon in den Ur-Fassungen kein langes Leben.

So gut läuft's auf der Switch

Es wird wohl niemanden überraschen: Die Switch-Fassungen von Crysis 2 und Crysis 3 sehen bei Weitem nicht so gut aus wie die Neuauflagen für PC, PS5 oder Xbox One X. Die Texturen sind matschiger, die Auflösung ist geringer, die Beleuchtung weniger detailreich. Trotzdem machen beide Spiele eine grafisch gute Figur, was auch daran liegt, dass sie sich größtenteils an die alten Umsetzungen für PS3 und Xbox 360 halten. Ihr bekommt also auch auf der Switch eine hohe Weitsicht geboten, schicke Licht- und Schattendarstellung, flüssige Animationen und so weiter. Was aber viel wichtiger ist: Die Switch-Umsetzungen sind nicht nur schick, sie laufen in der Regel auch erstaunlich flüssig. In Crysis 2 haben wir zwar zu Beginn noch kleinere Performance-Einbrüche erlebt, doch in der Regel blieb die Action bei stabilen 30 Bildern pro Sekunde. Davon können die ruckeligen Originalfassungen für Xbox 360 und PS3 nur träumen. Besonders der dritte Teil schneidet auf der Switch gut ab, denn auch hier bekommt ihr enorm schicke Blendeffekte, wogendes Gras, weich animiertes Wasser und stimmungsvollen Regen zu sehen. Das macht Crysis 3

Der Nanosuit verleiht euch übermenschliche Stärke, Tempo, Panzerung und Unsichtbarkeit – doch seine Energievorräte sind sehr begrenzt.

Ihr dürft viele Situationen schleichend erledigen, nötig ist das aber nie. Das liegt auch an der durchwachsenen Gegner-KI, die immer wieder kleine Aussetzer zeigt.

Hoher Trash-Faktor: Vor allem das dritte Crysis ist stark inszeniert, allerdings stolpert die lückenhafte Story immer wieder über ihre eigenen Ambitionen.

Der Bogen wertet das altbekannte Gameplay von Crysis 3 kräftig auf: Nur mit ihm dürfen wir angreifen, ohne unsere Tarnung zu verlieren.

Remastered locker zu einem der schönsten Spiele, die ihr auf der Switch bekommen könnt.

Im Docked-Modus ist die Switch-Fassung auf 900p begrenzt, im Handheld-Modus werden 720p angepeilt. Je nach Anspruch der Szene wird die Auflösung dynamisch verringert, das fällt in der Praxis aber kaum auf – letztendlich zählt vor allem die Framerate. Allerdings empfehlen wir euch, auf der Switch die Bewegungsunschärfe abzuschalten, da sie in vielen Fällen für ein unnötig matschiges Bild sorgt. Außerdem mussten wir in Crysis 3 die Helligkeit im Optionsmenü anheben, weil uns das Spiel in manchen Levels einfach viel zu dunkel war.

Inhaltlich ändert sich an den Neuauflagen übrigens nichts, ihr bekommt exakt das gleiche Erlebnis wie auf den anderen Plattformen. Einziger Unterschied auf der Switch: Ihr dürft auf Wunsch auch per Gyro-Steuerung zielen, falls ihr so etwas mögt. Nötig ist es aber nicht.

Was Crysis 2 und 3 vom ersten Teil unterscheidet

Als Crysis 2 vor zehn Jahren erschien, hatte es bei vielen Fans einen schweren Stand. Crytek verabschiedete sich damals von alten Tugenden und entwickelte seine nächsten Spiele mit besonderem Augenmerk auf die Konsolen. Auch inhaltlich gingen die Frankfurter neue Wege: Die herrlich weiten Dschungel-Levels des ersten Crysis wurden durch eine grafisch schicke, aber auch ziemlich ausgelutschte New Yorker Stadtkulisse ersetzt. Der Spielfluss war linearer, die Zerstörungsmöglichkeiten zurückgeschraubt, die taktischen Möglichkeiten des Vorgängers rückten in den Hintergrund. Auch die Story knüpfte nur noch lose an das erste Crysis an und wollte als Fortsetzung nicht so recht funktionieren: Die Aliens hatten plötzlich einen Namen und sahen komplett anders aus, dazu gab's eine mysteriöse Militärfraktion, einen neuen stummen Helden und Nebencharaktere, die gefühlt aus dem Nichts auftauchen. Diese Rechnung geht einfach nicht auf: Obwohl die Inszenierung auch heute noch richtig stimmungsvoll geraten ist, stolpert der dünne Plot mit seinen trashigen Dialogen immer wieder über seine eigenen Ambitionen. Ein Problem, das sich auch durch den dritten Teil zieht.

Macht es heute noch Spaß?

Doch wer Crysis 2 und 3 wegen ihrer Story abschreibt, verpasst zwei klasse Shooter, die auch heute noch überzeugen! In vielerlei Hinsicht sind die beiden Spiele sogar besser gealtert als der erste Teil. Die Action geht wunderbar flüssig von der Hand und fühlt sich durchweg gut an. Einzig die gelegentlichen Aussetzer in der Gegner-KI fallen immer noch störend auf. Das Nanosuit-Gameplay ist dafür unverändert spaßig: Dank eures Hightech-Anzugs könnt ihr fließend zwischen einem Tarn- und Panzerungsmodus wechseln, schnell rennen, hoch springen oder euch an Kanten raufziehen. Das spielt sich auch auf der Switch schön dynamisch. Crysis 3 macht in der Hinsicht sogar noch eine Ecke mehr Spaß, weil ihr hier den coolen Predator-Bogen erhaltet, mit dem ihr endlich getarnt feuern könnt. Das sorgt zusammen mit dem etwas offeneren Leveldesign für mehr taktische Möglichkeiten und spannende Katz-und-Maus-Gefechte. Allerdings ist Crysis 3 ausgesprochen kurz geraten, in 5 bis 7 Stunden ist man da normalerweise durch. Das ist sogar weniger als in den beiden Vorgängerspielen. Zusammengerechnet bekommt ihr mit der Crysis Remastered Trilogy trotzdem bis zu 25 Stunden Shooter-Unterhaltung geboten, spielerisch zwar unverändert, aber technisch sauber umgesetzt.

Nun müsst ihr nur noch entscheiden, ob euch das den Kaufpreis von 50 Euro wert ist.

Felix Schütz

Crysis 3: Die Switch-Fassung läuft in der Regel angenehm flüssig. Grafisch müssen nur wenige Abstriche gemacht werden, alle wichtigen Details sind an Bord.

MEINUNG
Felix Schütz

Erstaunlich flott und richtig schick: Gute Switch-Umsetzungen von Crysis 2 und 3!

Natürlich können die Switch-Versionen nicht mit den großen PC-Fassungen mithalten. Aber das hat ja auch niemand erwartet. Vielmehr hat mich überrascht, wie ordentlich Crysis 2 und Crysis 3 auf der Nintendo-Konsole abschneiden: Optisch sind die Spiele zwar kaum hübscher als früher, aber die solide Performance ist eine tolle Steigerung gegenüber den alten Konsolenfassungen! Die Umsetzungen gefallen mir damit noch besser als die des ersten Teils, der ebenfalls in der Sammlung enthalten ist. Spielerisch machen die Shooter immer noch eine Menge Spaß, die Action ist befriedigend, die Atmosphäre dicht und der fließende Wechsel zwischen Haudrauf- und Schleichmodus fühlt sich so gut an wie eh und je. Dass Crysis 2 ein vergleichsweise langweiliges New-York-Setting mit engen Level-Grenzen auffährt und die trashige Story spätestens im dritten Teil komplett Kopf steht, muss man aber verkraften, wenn man die Trilogie genießen will. Da kann auch ein Remaster nichts ausrichten.

Infos

Termin:	15. Oktober 2021
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Crytek
Entwickler:	Crytek/Saber Interactive
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Tolle Grafik und ordentliche Performance
- ✚ Flüssiger Wechsel zwischen Ballern und Schleichen
- ✚ Spaßiges Nanosuit-Gameplay
- ✚ Stimmungsvolle Inszenierung
- ➖ Crysis 1 spielerisch schlechter gealtert als der Rest
- ➖ Crysis 2 mit engem, linearen Leveldesign
- ➖ Gelegentlich dumme Gegner-KI
- ➖ Trashige, lückenhafte Story

Wertung

8

Überraschend saubere Umsetzung der grafisch bahnbrechenden Shooter-Serie.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER SMASH BROS. SORA

Träume werden wahr! Der letzte DLC-Charakter für Super Smash Bros. Ultimate wurde enthüllt, veröffentlicht, und mit Kusshand von Fans angenommen. Sind auch wir begeistert?

„Sora is finally here!“, mit diesen Worten wurde der Kingdom-Hearts-Held in einem spannenden Cinematic-Trailer vorgestellt. Und genauso fassen diese vier Worte die vorherrschende Reaktion der Smash-Community um das Crossover zusammen. Wie Sakurai, Schöpfer der Nintendo-Prügelreihe erklärt, ist Sora schon seit Super Smash Bros. für Wii U und 3DS laut offizieller Umfrage der am häufigsten gewünschte Charakter für die Kämpferriege. Die Herzen vieler Zocker hat der Held in den gelben Clownschuhen mit seinem Schlüsselschwert schon in Kingdom Hearts erobert, doch was hat er in Super Smash Bros. Ultimate auf dem Kasten?

Schon wieder ein Schwertcharakter?

Soras Schlüsselschwert täuscht dahingehend, dass es uns auf den ersten Blick glauben lässt, er spiele sich wie die klassischen Schwertkämpfer aus der Fire-Emblem-Reihe wie Marth oder Roy. Zwar verfügt er mit seiner Klinge über eine recht hohe Reichweite, jedoch ist der Disney-Welten-Held um ein Vielfaches langsamer als seine Kollegen. Das heißt jedoch nicht, dass ihr mit Sora keine langen Kombos ausführen könnt, im Gegenteil: Wenn ihr dreimal A drückt, bekommt ihr sogar eine Drei-Schlag-Kombo geschenkt, und hier hört es noch nicht auf. Die Attacken des neuen Charakters lassen sich in vielen Fällen aneinander ketten, um bei Gegnern richtig viel Schaden anzurichten. Besonders in der Luft fliegen Feinde gerne mal schon bei niedrigen Prozentwerten aus dem oberen Bildschirmrand, da Soras Rettungs-Move nicht nur hilfreich zum Zurückkommen auf die Stage ist, sondern auch ordentlich rein- (oder eben raus) haut. Zusätzlich zu dem ganzen Nahkampfgekloppe könnt ihr Feuga, Blitzga und Eisga wirken. Die Namen verraten es schon: Feuga ist ein Feuerangriff, der als simples Projektil nach vorne geschossen wird. Wir können ihn unendlich oft benutzen, bis wir aufhören, die B-Taste zu drücken. Danach wechselt das System automatisch auf Blitzga, das drei Blitze vor euch beschwört und eine sichere Möglichkeit bietet, den Gegner aus Distanz ins Aus

Die verschiedenen Kostüme zeigen Held Sora aus allen Kingdom-Hearts-Hauptspielen. Dazu gibt’s die beliebten Formen aus Kingdom Hearts 2.

Ein nettes Detail: Heben wir ein Item auf, hält Sora es so, wie er sein zweites Schwert in der Heldenform in Kingdom Hearts 2 trägt.

Hat sich die Arena Hollow Bastion transformiert, sehen wir im Hintergrund das Innere der Herzen von Hauptcharakteren der Originalvorlage.

So sieht die neue Stage Hollow Bastion aus, bevor sie sich in die nächste Form verwandelt. Ob sie in Turnieren zugelassen wird, ist noch nicht geklärt.

zu befördern, denn der Zauber lässt Gegner recht weit fliegen. Nachdem wir ihn einmal benutzen, wechselt Sora auf Eisga, was Gegner direkt vor uns einfriert und uns in den meisten Fällen ein wenig Schaden sichert.

Liebe zum Detail

Bei Sora wurde offensichtlich großen Wert darauf gelegt, dass er sich anfühlt wie in der Vorlage. In Luftgefechten fühlt er sich, wie in Kingdom Hearts, sehr wohl. Obendrauf erinnern alle seine Animationen an die aus der Ursprungsserie. Auch nett: Wenn ihr mit dem Schlüsselschwert trefft, hört ihr die Hit-Sounds aus dem Original. Soras Kampfschreie sollten Fans ebenfalls sehr bekannt vorkommen. Zum Charakter bekommt ihr mit Kauf des DLC die Stage Hollow Bastion. Diese ähnelt der bekannten Arena Final Destination, jedoch versehen mit einer langen dünnen Plattform in der Mitte. Zum jetzigen Zeitpunkt wird noch diskutiert, ob die Arena auf Turnieren gespielt werden darf. Wenn nicht, wäre das schade, denn der Kampfplatz ist unglaublich schön anzusehen. Wie ihr Name schon verrät, fliegen wir auf ihr durch die meistbesuchte Stadt aus Kingdom Hearts 2: Hollow Bastion. Diese ist mit viel Liebe zum Detail dargestellt und lässt euch wichtige Schauplätze der Geschichte aus der Vorlage wiederentdecken. Nach einer festgelegten Zeit wechselt die Stage zu einer gläsernen Scheibe, die im Original das Innere der Herzen verschiedener Protagonisten darstellt. Diese Charaktere sind ebenfalls auf den Scheiben zu sehen, um den maximalen Nostalgiefaktor in euch zu aktivieren.

Der andere Kram

Zwei der Mii-Kostüme gehören dieses Mal zu Charakteren aus Splatoon: Ihr bekommt den Look der Katze namens Judd und den Hut der Oktolinge. Stark im Kontrast dazu hat der Doomslayer aus der Doom-Serie es als Mii-Kostüm in Smash geschafft. Natürlich bekommt ihr auch neun Songs aus der Kingdom-Hearts-Serie spendiert und ebenfalls einen Classic-Mode, der auf kreative Weise bekannte Feinde aus der Vorlage imitiert. Mit Sora hat das Team unter Sakurai versucht, so viele Fans wie möglich mit dem letzten DLC für Super Smash Bros. Ultimate glücklich zu machen. Bislang hielt der Großteil der Community Sora für einen utopischen Wunschkandidaten, da die Rechte für Kingdom Hearts ja bei Square Enix und Disney liegen. Diese Teilung wird deutlich sichtbar, da fast alle Disney-Elemente für den SSB-Auftritt gestrichen wurden. So wurden in einem Hintergrund Goofy und Donald Duck einfach durch einen Stern und ein Schiff ersetzt. Geblieben ist nur der Micky-Maus-Anhänger an Soras Schlüsselschwert. Nichtsdestotrotz spielt sich Sora durch und durch wie in der Hauptreihe, und die neue Stage ist ebenfalls ein wahrer Hingucker. Kurzum: Wir bezeichnen dieses letzte Update als sehr gelungen!

Yannik Cunha

MEINUNG
Yannik Cunha

Sora ist der Charakter den ich am meisten wollte, und ich habe ihn bekommen.

Auch ich habe es wegen diverserer Rechtekonflikte nicht geglaubt, aber Sora hat es letztendlich in Smash geschafft. Nicht nur das, er bereitet mir sogar großen Spaß! Die Mobilität in der Luft ist einfach klasse und die Kombovielfalt genau mein Ding. Zwar spiele ich normalerweise nur schnelle Charaktere, da ich mit Sora jedoch ebenso cool-aussehende Manöver vollführen kann, ist das etwas langsamere Gameplay gar kein Problem. Die Detailverliebtheit des Anime-Boy nehme ich ebenfalls mit Kusshand entgegen. Besonders die Soundeffekte mit dem Schlüsselschwert haben es mir angetan. Ebenfalls freut mich die neue Stage, wenn sie sich transformiert, sieht sie einfach atemberaubend aus. Ich wünschte nur, man könnte die verwandelten Formen direkt auswählen. Die Mii-Kostüme sind mir ehrlich gesagt ziemlich egal, dass der Doomslayer es in das Spiel geschafft hat, finde ich trotzdem schnieke.

Trotz seines Schwertes spielt sich Sora nicht unbedingt wie andere Charaktere, die eine Klinge tragen.

Infos

Termin (DLC):	19. Oktober 2021
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Bandai Namco
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 6 Euro (nur Sora), ca. 30 Euro (Fighter's Pass)

Fazit

LOHNT SICH

Sora ist ein rundum gelungener DLC-Charakter mit einer wundervollen Stage.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

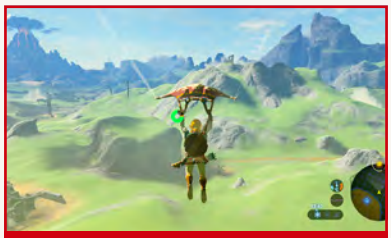
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

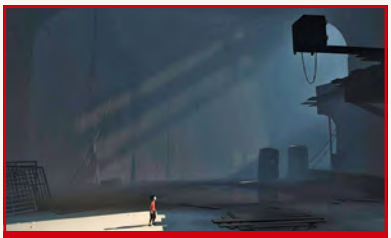
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

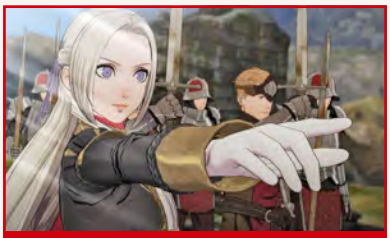
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Das wunderschöne Japano-Märchen Okami HD wurde unter anderem von der Zelda-Serie inspiriert.

MY TWO COINS

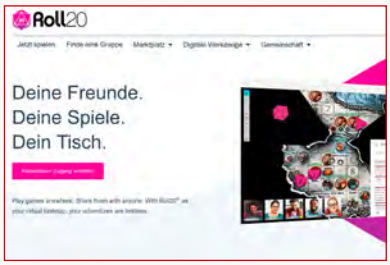
Uns steht ein Regierungswechsel ins Haus – und damit vielleicht auch neue Impulse im Bereich Videospiele. Insbesondere auch, wenn es um Monetarisierungsthemen geht …

Hurra, hurra, wir haben (fast) eine neue Regierung. Was ich mir insbesondere wünsche, wäre ein echtes Digitalministerium mit einem Ressort „Unterhaltungs-Software“, wo wirklich alles, was irgendwie mit dem Thema Video- und Computerspiele zu tun hat, unter einem Dach behandelt wird. Die aktuelle Computerspielförderung in Deutschland geht etwa noch oft an der echten Praxis von Spieleentwicklung vorbei. Und bei Aussagen wie „Wir wollen Deutschland zum Computerspielmarkt Nummer Eins machen“, bleibt dem Fachmann auch nur ein amüsiertes Räuspern übrig, während man dezent in Richtung Japan oder Südkorea guckt.

Weniger Bowser, mehr Toad

Vor allen Dingen aber brauchen wir eine Behörde, die schnell auf Trends reagieren kann, die vor allem Kindern über Glücksspielmechaniken oder ähnliche psychologische Reize das Geld aus der Tasche ziehen sollen – idealerweise das der Eltern gleich mit dazu. Denn die echten Abzocker unter den Videospiel-Publishern weltweit sind keine Aasgeier, sondern Aasturmfalken. Will heißen: Sie bewegen sich nicht schwerfällig und wuchtig von einem Opfer zum nächsten, sondern stürzen sich mit einer unfassbaren Geschwindigkeit auf jeden Trend, der nach schneller Kohle stinkt, nur um dann genauso schnell weiterzuziehen. Und wenn diese Agilität an einem sowieso schon schnelllebigen Markt auf die so oft typische Langsamkeit einer Behörde trifft, dann bekommt letztgenannte meist nur noch eine Staubwolke zu packen. Natürlich ist das ein Problem, das Nintendo-Spieler eher weniger haben, sondern das vor allem im deutlich weniger flurbereinigten PC-Sektor lauert. Man sollte aber nicht unterschätzen, wie sehr solche Abzocktrends unserem Hobby insgesamt und plattformübergreifend schaden können. Da ich ja mittlerweile selbst hauptberuflich in so einer Behörde arbeite, kann ich aber auch sagen, dass diese Langsamkeit nicht an den dort Beschäftigten liegt, sondern einfach in der Natur des Biests. Zwischen gesetzlichen Postlaufzeiten, Zustellungen, Klagefristen und Co. ist die Verordnung dann meist genau rechtzeitig fertig, um nur noch ein Luftloch statt eines Gegners vorzufinden. Da müssten dringend flexiblere Lösungen her – vielleicht würde es ja schon helfen, wenn man allen Videospielen mit Echtgeld-Shop den Zwangshinweis auf den „Taschengeldparagraphen“ anheftet?

THE OTHER CASTLE



Treffen sich ein Franzose, zwei Briten, ein Deutscher und ein Amerikaner zum wöchentlichen D&D-Ausritt – dank Online-Tools wie roll20.net überhaupt kein Problem mehr!

Vor einiger Zeit haben wir euch hier ja mit D&D Beyond schon ein famoses Online-Werkzeug für digitale Tabletop-Rollenspiele vorgestellt. Für nahezu alle erdenklichen Vertreter der Rollenspielzunft gibt es das Spielkartenportal Roll20.net. Egal ob euer Herz nun für D&D, DSA, Warhammer oder kleinere Tabletops schlägt: unter http://roll20.net finden Spielleiter eine nützliche Werkzeugsammlung für die Darstellung von Spielkarten, Hintergrund-Designs und Figuren-Icons. Weil das Ganze gridbasiert ist, taugt das System zum Beispiel auch für virtuelle RPG-Reisen und rundenbasierte Kämpfe!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

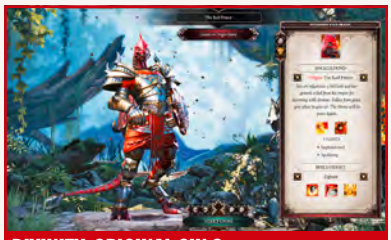
Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 5
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Mario Party Superstars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

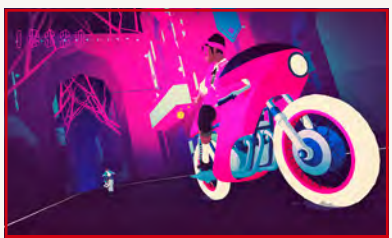
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Crysis Remastered Trilogy
Wertung: 9 | Hersteller: Crytek

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

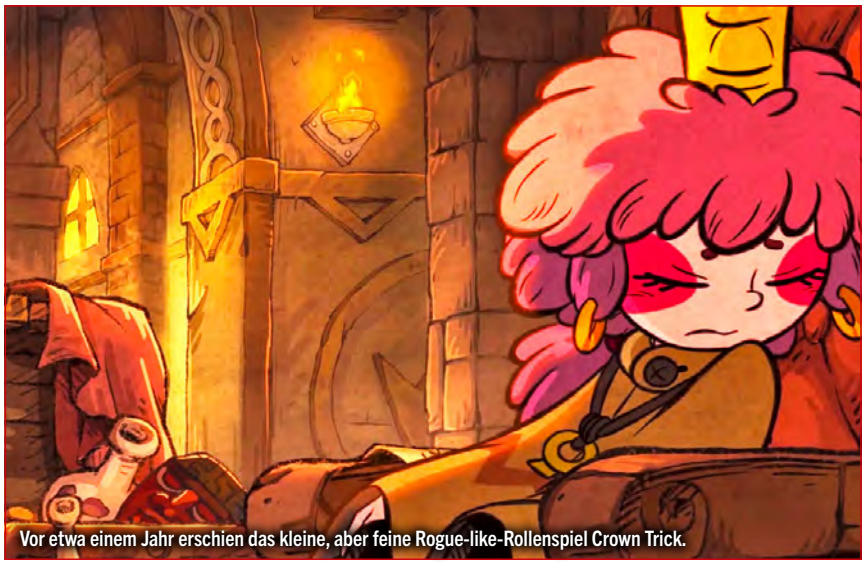
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Vor etwa einem Jahr erschien das kleine, aber feine Rogue-like-Rollenspiel Crown Trick.

RETRORÄTSELN

Eine Runde Applaus für Matthias Peitz! Du hast in der letzten Ausgabe unser gesuchtes Spiel richtig erkannt, wir waren auf der Jagd nach Resolution 101 vom Amiga.

Unser aktuelles Retrorätsel stand als Filmlizenz-Umsetzung unter keinem guten Stern, noch dazu war sein Referenzmaterial beim Release veraltet. Dann wurde das Teil auch noch von einem Haufen blutiger Anfänger produziert. Obwohl der Titel sich in Deutschland aufgrund schlechter Rahmenbedingungen nie durchsetzen konnte, wollen wir ihm hier im Retrorätsel aus gegebenem Anlass ein bisschen Beachtung schenken.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

METROID DREAD

Teil zwei des Sammelguides zu Energietanks, Missile-Containern und Power-Bomben-Containern ist da!

Ein neues Metroid bedeutet auch immer eine Sache: jede Menge Sammelkram! Metroid Dread ist da freilich keine Ausnahme. Im zweiten Teil unseres großen Sammel-Guides verraten wir euch die Fundorte aller Energietanks, Raketen-Container und Power-Bomben-Upgrades, plus der besonders großen Missile+-Container und der Energieeinheiten, von denen vier Stück einen Energietank ergeben. Unser Tipp: Wartet, bis ihr euch vor dem letzten Boss befindet oder ihn schon besiegt habt sowie alle Haupt-Items besitzt, bevor ihr die Areale des Planeten ZDR durchforstet. Viele der Sammel-Items könnt ihr sonst nicht erhalten und einige andere sind dadurch wesentlich leichter zu ergattern. Wir haben unseren Guide nach den verschiedenen Bereichen unterteilt, um die bestmögliche Übersicht zu gewährleisten. Und nun: Viel Erfolg beim Sammeln!

Lukas Schmid

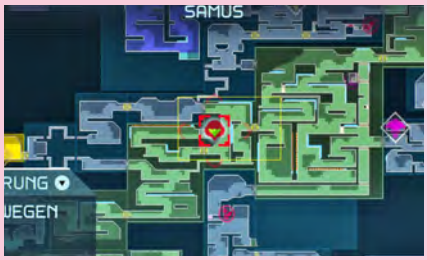
DAIRON

DAIRON | MISSILE-CONTAINER 1

Bei der Chozo-Statue, wo ihr die Bombe erhalten habt, sprengt ihr den Boden. Arbeitet euch dann bis zum Missile-Container vor.

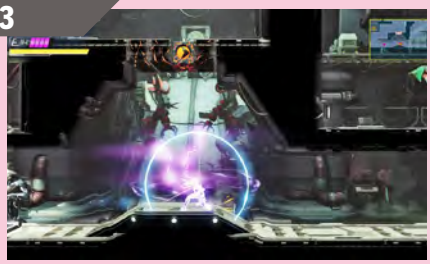
DAIRON | MISSILE-CONTAINER 2

Aktiviert den Speed Booster und rennt die Blöcke vor dem Item kaputt.



DAIRON | MISSILE-CONTAINER 3

Vom Speicherraum aus aktiviert ihr nach rechts den Speed Booster und zerstört mittels nach oben gerichtetem Shine Spark die Speed-Booster-Blöcke im Raum rechts daneben.

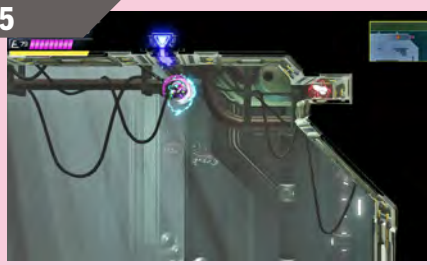


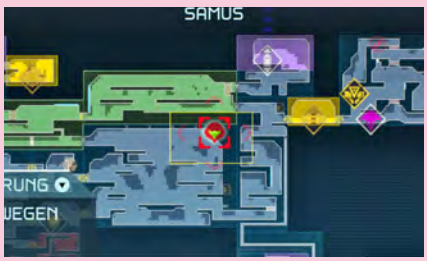
DAIRON | MISSILE-CONTAINER 4

Ein kurzer Ausflug in die Kälte: Diese Raketenerweiterung kann man sich auch ohne Gravity Suit holen, denn man ist nur wenige Sekunden im kalten Bereich.

DAIRON | MISSILE-CONTAINER 5

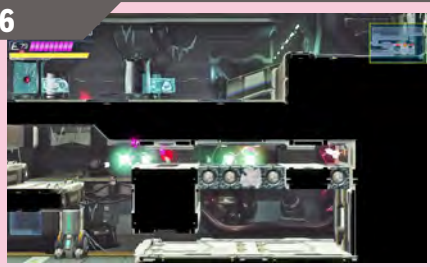
Entweder schwingend dank Grapple Beam oder später im Spiel mit dem Space Jump begebt ihr euch mühelos zu diesem Item.

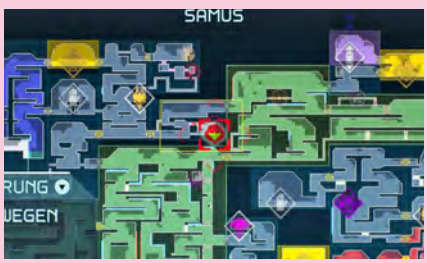




DAIRON | MISSILE-CONTAINER 6

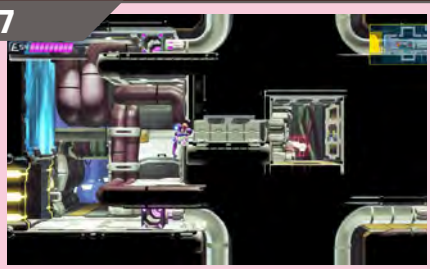
Sprengt den Bombenblock, sendet rasch drei Raketen hinterher, begebt euch dann in den Morph-Ball-Gang und lasst euch dann geschwind mittels X-Bombe zum Ziel eurer Begierde befördern.





DAIRON | MISSILE-CONTAINER 7

Sprengt die Blöcke und rollt zur Belohnung. Manchmal ist es so einfach!

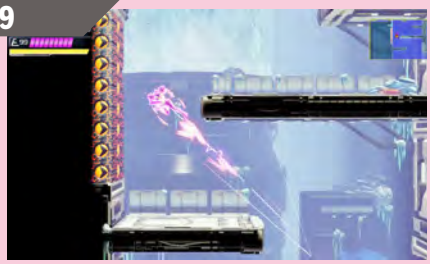


DAIRON | MISSILE-CONTAINER 8

Zu diesem Item gelangt ihr entweder von unten via Sprengung oder von oben, indem ihr den Grapple-Beam-Block zerstört. Sucht es euch aus!

DAIRON | MISSILE-CONTAINER 9

Aktiviert vom vereisten kleinen Becken aus den Speed Booster nach rechts. Speichert den Shine Spark und aktiviert ihn schräg nach oben, um die Blöcke zu zerstören. Nun zerstört ihr die Screw-Attack-Blöcke unter euch. Im Raum, in den ihr schließlich gelangt, besiegt ihr alle Feinde. Rennt dann mit Speed Booster nach links und schnappt euch den Container.



DAIRON | MISSILE-CONTAINER 10

Rechts davon, wo früher die Energieeinheit lag, sprengt ihr den Boden und den Sprengkörper darunter. Dadurch gelangt ihr in einen großen Lavaraum, der rechts zum Aufzug nach Dairon führt. Ihr bleibt aber lieber hier und zerstört oben rechts im Raum den Grapple-Beam-Block. Im Morph-Ball-Gang dahinter liegt das gesuchte Stück herum, als wäre nix passiert.

DAIRON | MISSILE-CONTAINER 11

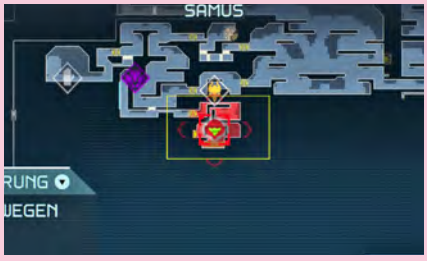
Im selben Raum wie bei Container 10 aktiviert ihr unten in der Lava von links aus den Speed Booster und zerstört die Blöcke rechts. Fertig!

DAIRON | MISSILE+-CONTAINER 1

Jetzt wird es schwer: Geht durch die E.M.M.I.-Schleuse unter euch. Dort, von der Kante aus, startet ihr einen Speed Booster nach rechts. Macht einen Wandsprung und wechselt die Richtung, lauft weiter nach oben. Rutscht, weiterhin im Speed-Booster-Modus, durch den kleinen Spalt vor euch. Nun macht ihr von links aus im Raum vier weitere perfekt getimte Wandsprünge und zerstört am Ende die Speed-Booster-Blöcke mit den zehn neuen Raketen dahinter. Gratulation!

DAIRON | ENERGIEEINHEIT 1

Es scheint so, als sei die Energieeinheit wegen der Lava unerreichbar, zumindest früh im Spiel. Ein schneller Sprung, nachdem ihr durch den Morph-Ball-Tunnel durch seid, reicht aber völlig.



DAIRON | ENERGIEEINHEIT 2

Lauft den Gang links der Einheit nach rechts und ladet den Speed Booster auf, um die Wand zu zerstören. Springt dann hoch zum Item.

DAIRON | ENERGIEEINHEIT 3

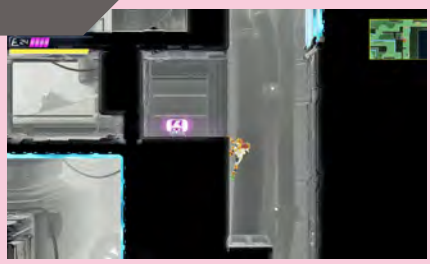
In diesem Raum ist ein Morph-Ball-Gang versteckt. Zerstört einen Raketenblock, um in ihn hinein und zum Ziel zu gelangen.

DAIRON | ENERGIEEINHEIT 4

Eine der herausfordenderen Aufgaben: Lauft vom Karten-Terminal aus nach links und ladet euren Speed Booster auf. Ganz an der Kante im kalten Raum speichert ihr den Shine Spark. Springt hinunter – nicht bloß fallen lassen, sonst könnt ihr nicht sofort in den Space Jump übergehen – und begebt euch so schnell es nur geht nach links oben zu den Speed-Booster-Blöcken, die ihr wie üblich zerstört. Das Zeitfenster ist bei dieser Herausforderung sehr knapp bemessen!

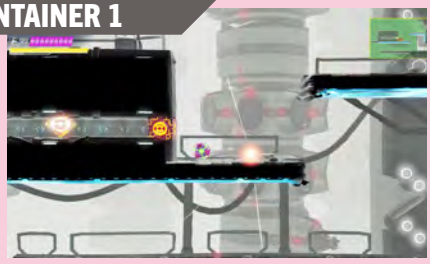
DAIRON | ENERGIETANK 1

Springt einfach den vertikalen Gang nach oben, den ihr kurz nach Erhalt des Speed Boosters mit dem Shine Spark freigelegt habt, auf halber Strecke liegt der Tank.



DAIRON | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Legt eine Power-Bombe, bekommt eine Power-Bombe – der Kreislauf des Leben, beziehungsweise Legens.

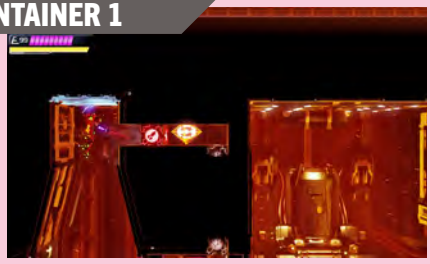


DAIRON | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Sprengt die Bombenblöcke mit einer X-Bombe, zieht dann schnell den Grapple-Beam-Block weg und schleudert euch mit einer weiteren X-Bombe über die brüchigen Blöcke. Sprengt dann die Wand über euch und legt dadurch den Bereich mit dem Item frei.

DAIRON | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

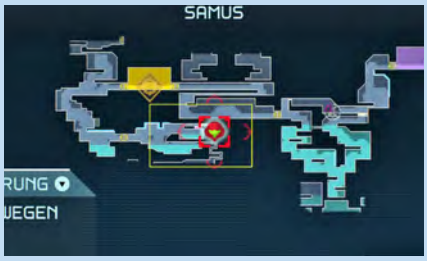
Im Raum mit dem Aufzug nach Dairon sprengt ihr links die Wand mit einer Power-Bombe, dann zieht ihr euch zur blauen Decke hoch. Zerlegt von dort aus die Raketenblöcke und holt euch, was euch gehört.



BURENIA

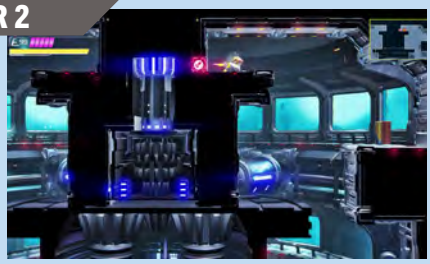
BURENIA | MISSILE-CONTAINER 1

Sprengt rechts oben im Raum die Blöcke mit Raketen, indem ihr springt und feuert, und rollt dann zum Ziel.



BURENIA | MISSILE-CONTAINER 2

Ganz oben rechts im Raum verbirgt sich ein versteckter Raketenblock mit dem gesuchten Goodie dahinter.



BURENIA | MISSILE-CONTAINER 3

Sprengt rechts der Aufladestation den Boden und lasst euch hinabfallen.

BURENIA | MISSILE-CONTAINER 4

Um an diesen Missile-Container zu gelangen, benötigt ihr die Screw Attack, mit der ihr die störenden Blöcke wegmacht.

BURENIA | MISSILE-CONTAINER 5

Links oben im Raum vor der Tür verbirgt sich hinter der Kante ein versteckter Raketenblock, direkt dahinter liegt das Item.

BURENIA | MISSILE-CONTAINER 6

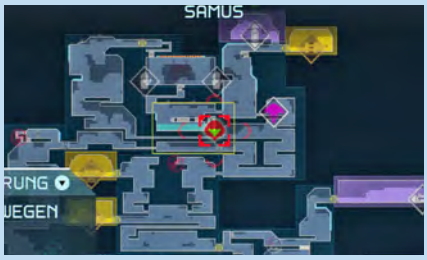
Aktiviert auf der langen Plattform in der Mitte des Raumes den Speed Booster und speichert den Shine Spark, dann saust ihr von der Mitte der Plattform aus senkrecht nach oben.

BURENIA | MISSILE-CONTAINER 7

Mittels Gravitiy Suit könnt ihr hier einfach links durch das Wasser nach oben zum gesuchten Stück springen.

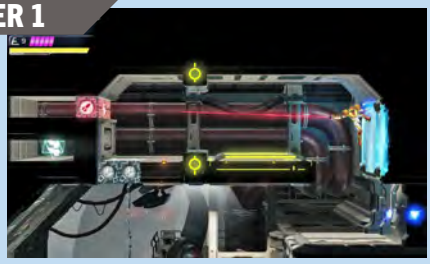
BURENIA | MISSILE-CONTAINER 8

Rechts im Wasser springt ihr dank Gravity Suit hoch und last euch als Morph Ball zum Item fallen.



BURENIA | MISSILE+-CONTAINER 1

Klammert euch an die blaue Wand, schießt den Raketenblock kaputt und zischt dann mit dem Flash Shift über den Bodenschalter zum Ziel.



BURENIA | MISSILE+-CONTAINER 2

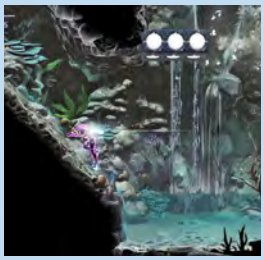
Hier benötigt ihr den Space Jump, anschließend könnt ihr durch die nassen Fluten hindurch zu der Plattform mit dem Raketen-Upgrade springen.

BURENIA | MISSILE+-CONTAINER 3

Zerstört die Blöcke, welche das Objekt eurer Begierde umzäumen, mit der Screw Attack.

BURENIA | MISSILE+-CONTAINER 4

Das vielleicht am schwierigsten zu ergatternde Item des Spiels: Im Raum, in dem ihr Energieeinheit 2 erhalten habt, startet ihr nach links einen Speed Booster. Der Platz reicht gerade so aus, dass ihr vor der Kante in Raum links den Shine Spark speichert. Jetzt flugs nach unten, in den Raum rechts und durch den kleinen Spalt auf die Blöcke gerutscht. Stellt euch dort rechts hin und aktiviert den Shine Spark nach links unten. Da dort eine Rampe ist, wird er nicht unterbrochen, sondern Samus beginnt erneut mit Speed Booster zu rennen. Rutscht unter dem Spalt hindurch und speichert kurz vor der Kante erneut den Shine Spark. Nun müsst ihr so rasch es nur geht mittels Space Jump nach unten und rechts zu den Speed-Booster-Blöcken, die ihr nun zerstören könnt. Am Ende dieser Odyssee gibt's einen Missile+-Container für euch.



BURENIA | ENERGIEEINHEIT 1

Rennt mit dem Speed Booster gegen den Wind an und holt euch das wertvolle Ding.

BURENIA | ENERGIEEINHEIT 2

Im Raum mit dem grünen Teleportal sprengt ihr rechts die Wand und zerstört dann die Feuergewächse mit Eisraketen. Im Raum unten werdet ihr fündig.

BURENIA | ENERGIETANK 1

Saust mit dem Flash Shift über die brüchigen Blöcke an die blaue Wand und springt nach oben.

BURENIA | ENERGIETANK 1

Klammert euch an die blaue Wand und öffnet mit den Storm Missiles die Barriere mit dem Item dahinter.

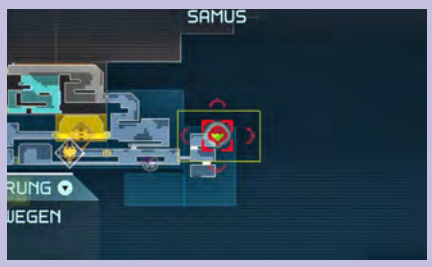
BURENIA | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Ohne Gravity Suit geht hier nix, ihr müsst nämlich in den Untiefen des Wassers den Speed Booster nach rechts aktivieren. Speichert dann vor dem Rollgang den Shine Spark, begebt euch hindurch und zerstört mit einem Shine Spark die Blöcke, welche den Weg zum Item versperren.

FERENIA

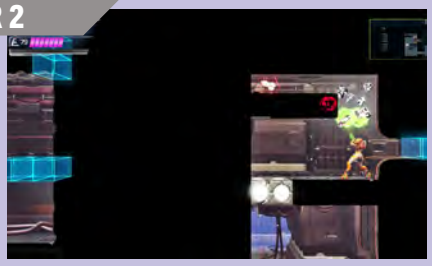
FERENIA | MISSILE-CONTAINER 1

Zerstört den versteckten Block rechts oben im Turm mit einer Rakete und greift zu.



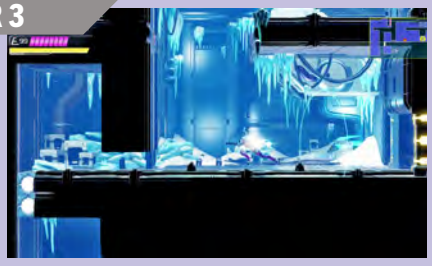
FERENIA | MISSILE-CONTAINER 2

Zerstört einfach die Blöcke rechts unterhalb des Containers und ihr seid am Ziel.



FERENIA | MISSILE-CONTAINER 3

Links des Morph-Ball-Ganges voller Bombenblöcke besiegt ihr die Feinde und aktiviert nach links den Speed Booster. Lauft in den nächsten Raum und speichert vor dem Morph-Ball-Durchgang den Shine Spark. Rollt hindurch, springt und zerballert die zerstörbaren Blöcke, begebt euch dort als Ball in den schmalen Gang und aktiviert nach rechts den Shine Spark. Am Ende zerstört ihr einfach noch den Raketenblock.

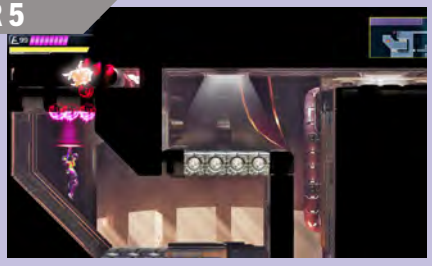


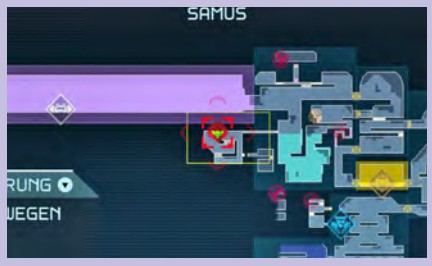
FERENIA | MISSILE-CONTAINER 4

Legt vor der Tür rechts eine Power-Bombe oder andere Bomben und springt durch den schmalen Gang nach oben.

FERENIA | MISSILE-CONTAINER 5

Entweder mit dem Wave Beam oder wahlweise mit einigen geschickten Sprüngen plus Schüssen, während ihr euch auf der Schräge mit dem Space Jump in der Luft haltet, zerstört ihr den Sprengkörper und holt euch das Kleinod dahinter.



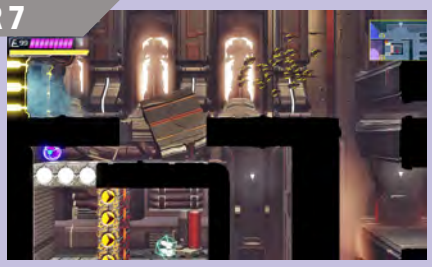


FERENIA | MISSILE-CONTAINER 6

Sprengt den Boden rechts unterhalb des Containers und begebt euch zu ihm nach oben.

FERENIA | MISSILE-CONTAINER 7

Vom linken Rand unten im kalten Raum aktiviert ihr nach rechts den Speed Booster und rennt in den nächsten Raum. Speichert dort den Shine Spark und rollt links in den Gang. Aktiviert den Shine Spark schräg nach rechts unten und die Aufgabe ist geschafft.

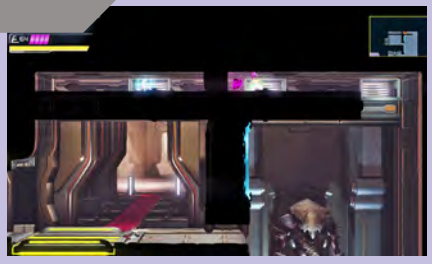


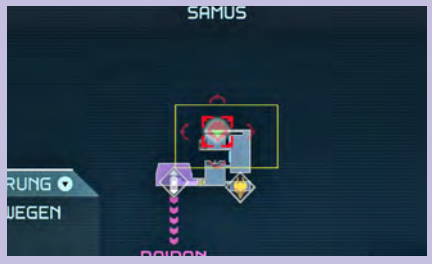
FERENIA | MISSILE+-CONTAINER 1

Eine recht komplizierte Aufgabe: Lauft vom großen Aufzugraum nach Ghavoran aus rechts durch die Tür und aktiviert den Speed Booster. Springt über den Abgrund, speichert kurz vor der nächsten Tür den Shine Spark und springt dann links nach oben. Jetzt muss es schnell gehen, das Zeitfenster ist sehr klein. Zerballert die Blöcke vor euch mit dem Wave Beam, rutscht in den Morph-Ball-Gang hinein und legt kurz vor den brüchigen Blöcken eine X-Bombe. Lasst euch dadurch über die brüchigen Blöcke schleudern, legt dann gleich noch eine normale Bombe, um die Bombenblöcke über euch zu zerstören. Dann, endlich, aktiviert ihr den Shine Spark nach oben und zerstört die Speed-Booster-Blöcke. Puh, geschafft!

FERENIA | ENERGIEEINHEIT 1

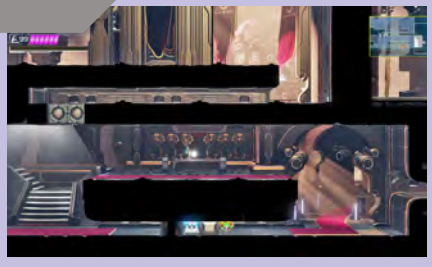
Bei dieser Einheit könnt ihr es euch leicht machen und einfach warten, bis ihr den Space Jump habt und dann nach oben zum Morph-Ball-Gang hüpfen und euch den Weg freibomben. Alternativ legt ihr geschickt Bomben und gelangt mit Bombensprüngen zu dem guten Stück. Achtet auf die fiese fahrende Klinge, die dieses Unterfangen noch kniffliger gestaltet.

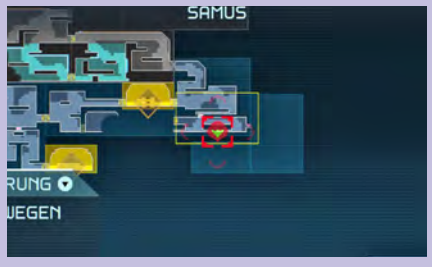




FERENIA | ENERGIEEINHEIT 2

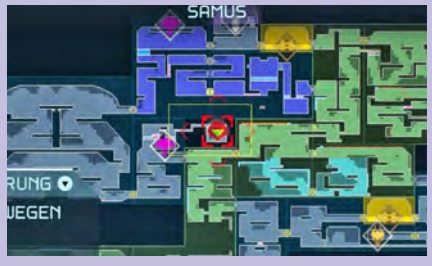
Unter der Plattform mit dem großen Vieh sprengt ihr einen Block und greift zu. Simpel!





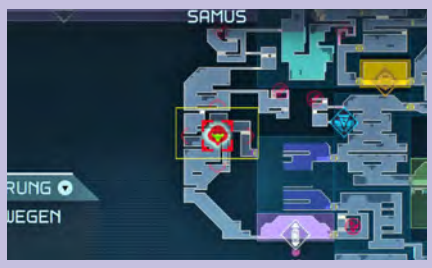
FERENIA | ENERGIEEINHEIT 3

Diese Einheit benötigt etwas Planung. Lasst euch oberhalb der Aufladestation von ganz oben als Ball nach unten fallen und legt zwischen den Bombenblöcken eine X-Bombe. Dann springt ihr mit Screw Attack schnell durch die Blöcke links, geht wieder ganz nach oben und rollt in den nun offenen Gang rechts. Im Raum danach sprengt ihr den Boden links der Einheit und schnappt sie euch.



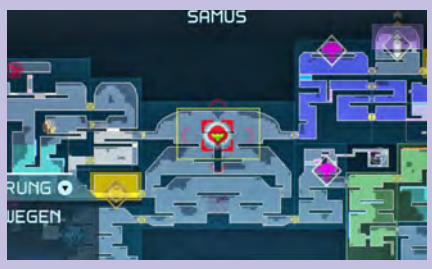
FERENIA | ENERGIEEINHEIT 4

Vom Raum mit dem Aufzug nach Dairon aus aktiviert ihr nach links den Speed Booster. Rutscht unter der Lücke durch, springt über die Schräge mit der Screw Attack nach oben und speichert dort den Shine Spark. Dann flugs durch die Morph-Ball-Verengung, die Schräge rechts nach oben gesprungen und dort den Shine Spark nach oben ausgelöst, und der Lohn für eure Mühen erwartet euch.



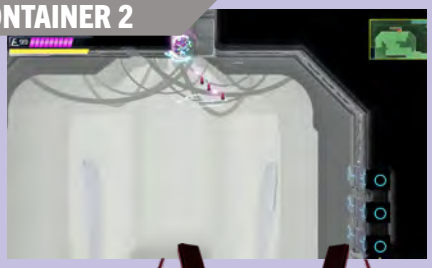
FERENIA | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

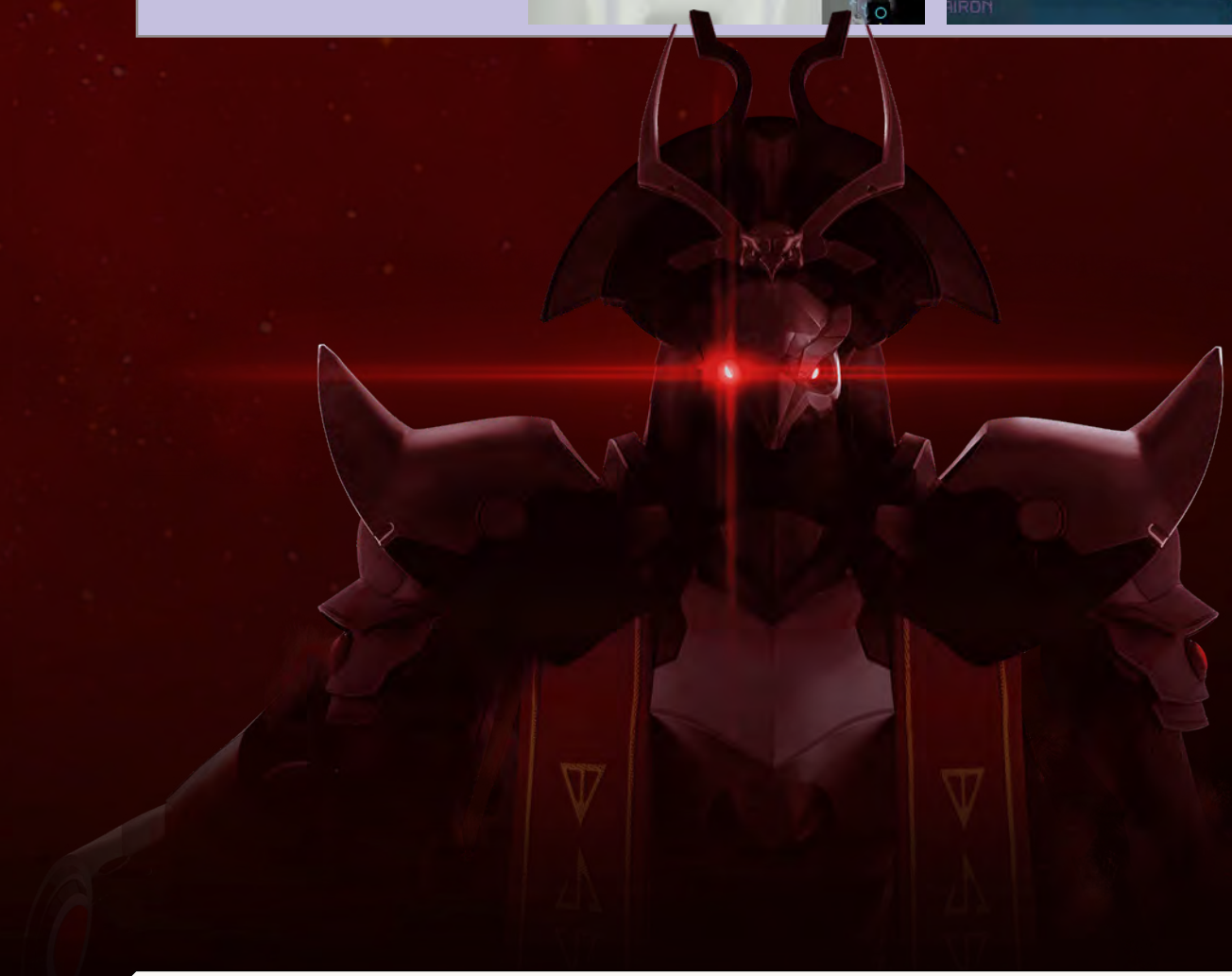
Legt eine Power-Bombe und holt euch den Container, der unter der Plattform in der Mitte des Raumes herumliegt.



FERENIA | POWER-BOMBEN-CONTAINER 2

Wer Power-Bomben gibt, wird mit Power-Bomben belohnt. Deswegen legt in diesem Raum eine Power-Bombe und springt dann mit dem Space Jump nach oben, wo eure Belohnung verharrt.

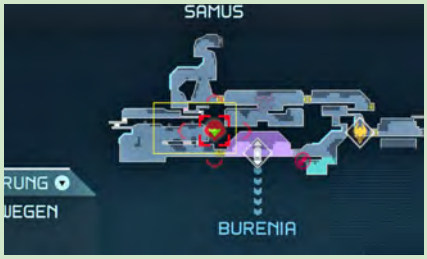




GHAVORAN

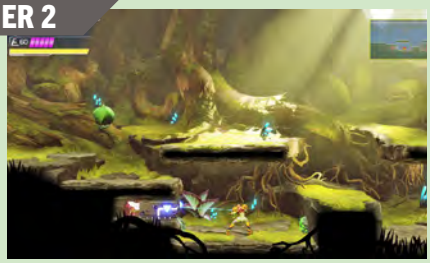
GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 1

Mit dem Grapple Beam schwingt ihr euch nach rechts zum Container. Mit dem Space Jump im Gepäck klappt das noch einfacher!



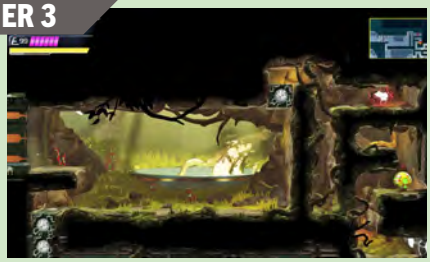
GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 2

Zerstört den Grapple-Beam-Block und greift zu.



GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 3

Begebt euch durch das Morph-Ball-Labyrinth, zerstört links die Wand, um in den nächsten Raum zu gelangen und sprengt euch dort erneut bis zum Item hoch.

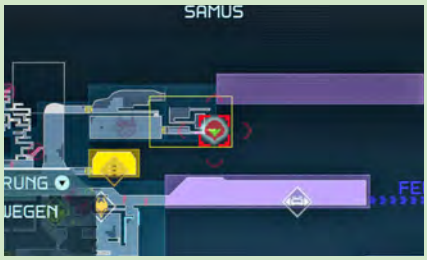


GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 4

Mehr als den Space Jump benötigt ihr nicht, um in den schrägen Morph-Ball-Gang mit der Belohnung zu gelangen.

GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 5

Zerstört die versteckten Bombenblöcke mit einigen X-Bomben und kullert zum Ziel.



GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 6

Dank Gravity Suit könnt ihr in dem kleinen Wasserbecken einfach zur Erweiterung springen.

GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 7

Im Aufzugraum nach Elun aktiviert ihr die Grapple-Beam-Tür. Rennt dann sofort nach rechts, gerade weit genug, um den Speed Booster nach links aktivieren und losrennen zu können, bevor die Tür sich wieder von selbst schließt. Springt im nächsten Raum über die Plattformen und zerstört die Speed-Booster-Blöcke.

GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 8

Sprengt den Bombenblock rechts unten im Wasser und rollt durch den Gang. Im nächsten Raum schleudert ihr euch einfach mit einer X-Bombe über die brüchigen Blöcke zum Ziel.

GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 9

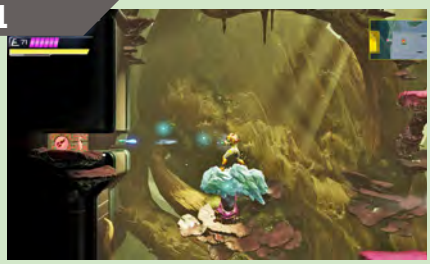
Über dem grünen Teleportal schleudert ihr euch mit einer X-Bombe über die brüchigen Blöcke.

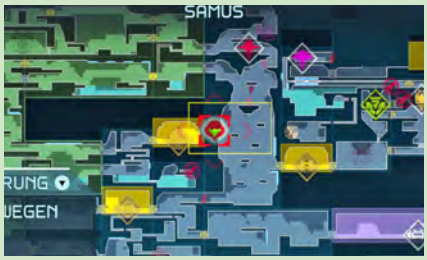
GHAVORAN | MISSILE-CONTAINER 10

Friert die Pflanze ein, stellt euch drauf und aktiviert mit der Storm Missile die fünf Schalter. Geht dann in den Raum links und von dort aus durch die nun offene Schleuse.

GHAVORAN | ENERGIEEINHEIT 1

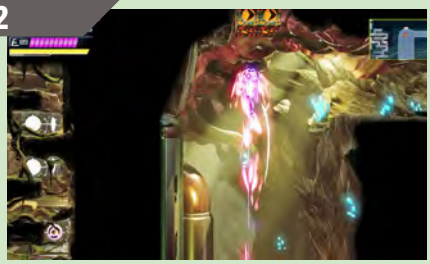
Friert mit einer Ice Missile die Pflanze links im Raum ein, stellt euch drauf und schießt eine Rakete in den Spalt mit dem Raketenblock. Dann nur noch hinhüpfen.





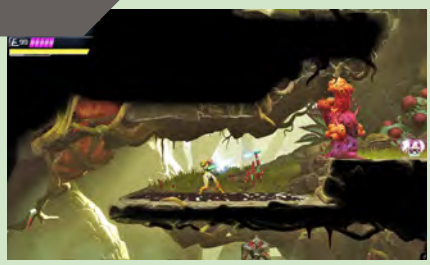
GHAVORAN | ENERGIEEINHEIT 2

Aktiviert von der Grapple-Beam-Tür aus nach rechts den Speed Booster, speichert den Shine Spark, stellt euch in die Mitte des Raumes und last euch nach oben schleudern. Springt dann mit dem Space Jump zum freigewordenen Gang hoch.



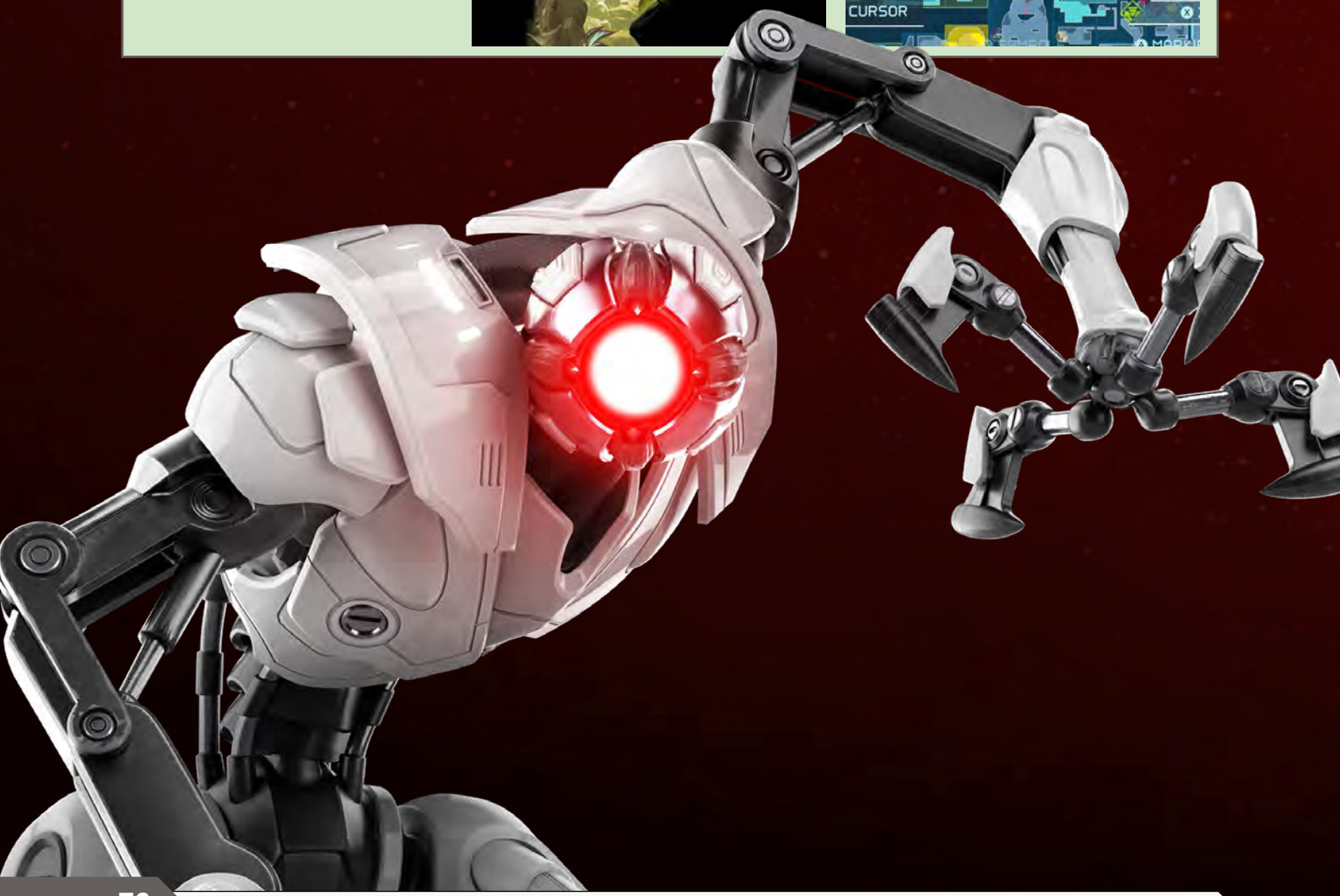
GHAVORAN | ENERGIETANK 1

Zerstört mit einer Ice Missile das feurige Gewächs, welches den Weg versperrt.



GHAVORAN | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

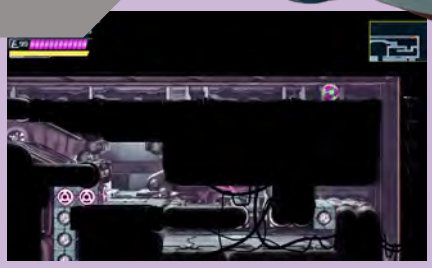
Entweder ganz einfach mit dem Space Jump oder wahlweise mit geschickten Sprüngen plus Flash Shifts gelangt ihr zu dieser Erweiterung.



ELUN

ELUN | MISSILE-CONTAINER 1

Ganz rechts oben im Morph-Ball-Labyrinth springt ihr nach oben und rollt nach links zum Ziel eurer Begierde.



ELUN | MISSILE-CONTAINER 2

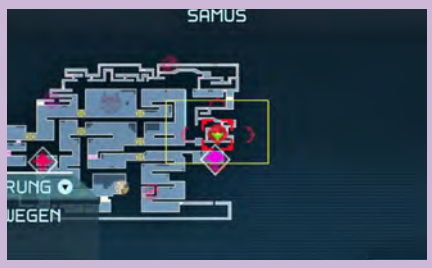
Aktiviert im Windkanal den Speed Booster. Speichert dann sofort den Shine Spark, rennt nach unten, rutscht unter den beiden Spalten durch und aktiviert den Shine Spark nach oben, dort schlummert das Item.

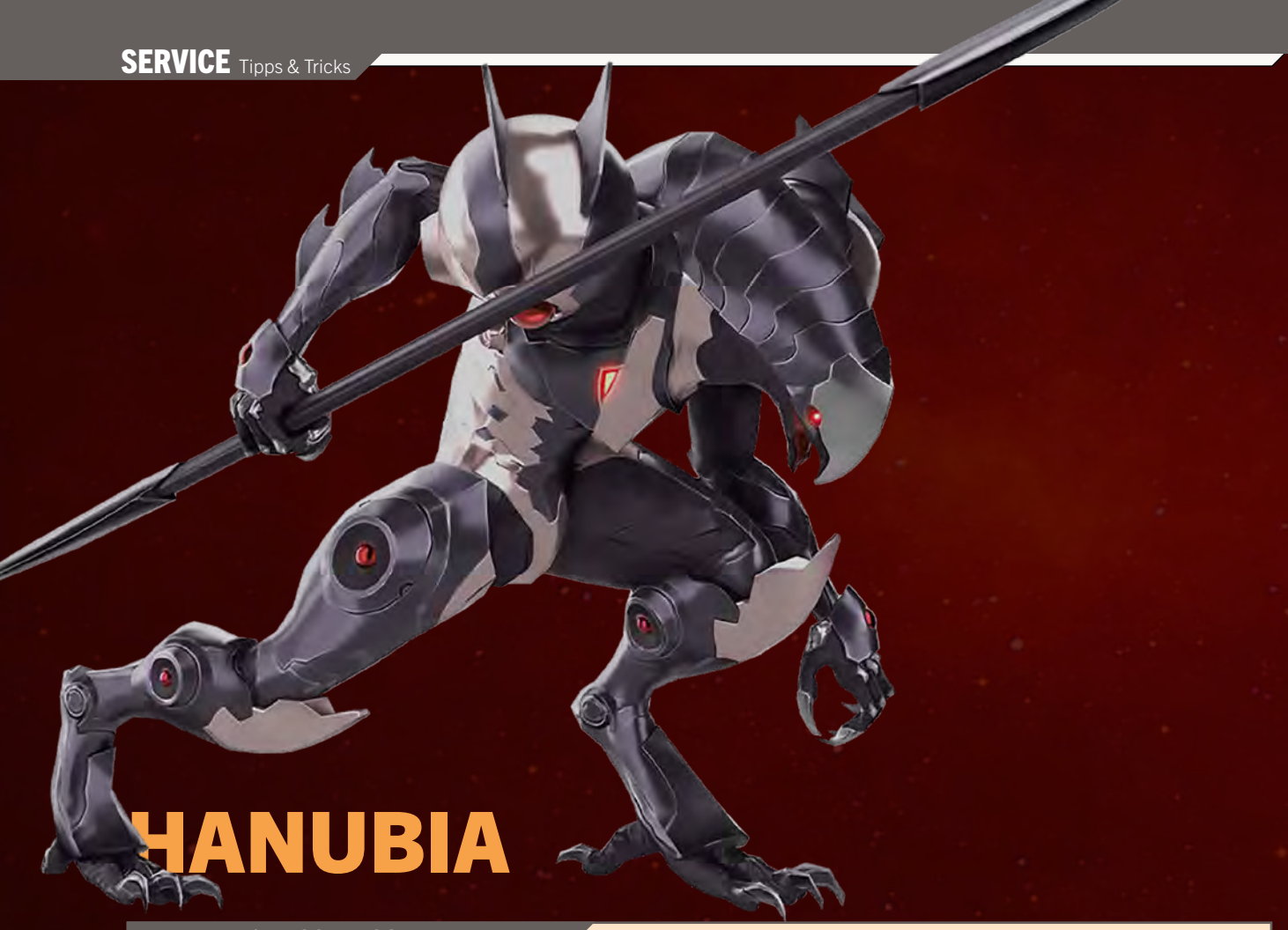
ELUN | ENERGIETANK 1

Zerstört einfach die Blöcke oben an der Decke und springt zu eurer Belohnung.

ELUN | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Sprengt euch durch das Morph-Ball-Labyrinth bis nach unten zur Erweiterung durch.

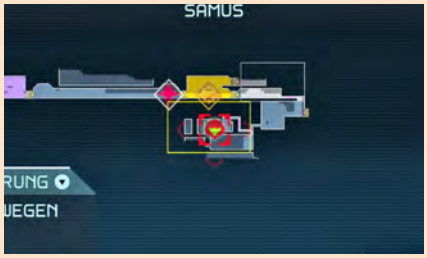




HANUBIA

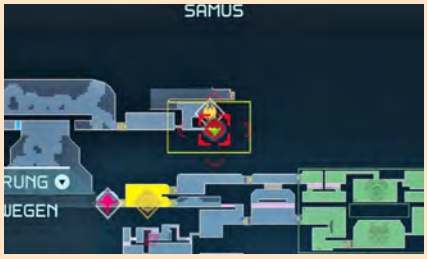
HANUBIA | MISSILE-CONTAINER 1

Sprengt den Bombenblock neben dem Screw-Attack-Block, dann noch die Bombenblöcke daneben mit einer X-Bombe, besiegt den Gegner und schnappt euch das Item.



HANUBIA | MISSILE-CONTAINER 2

Legt den versteckten Raketenblock im Morph-Ball-Gang frei, sprengt ihn und greift zu.



HANUBIA | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Aktiviert im Raum rechts des Containers ganz an der Kante nach links den Speed Booster. Im Raum mit dem Item speichert ihr nun, sobald möglich, den Shine Spark. Begebt euch in die Morph-Ball-Form, sprengt die Bombenblöcke und aktiviert den Shine Spark nach unten. Nervig: Bei einem Fehler müsst ihr wegen der nun verschlossenen Tür für einen weiteren Versuch einen kleinen Umweg nehmen.

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch

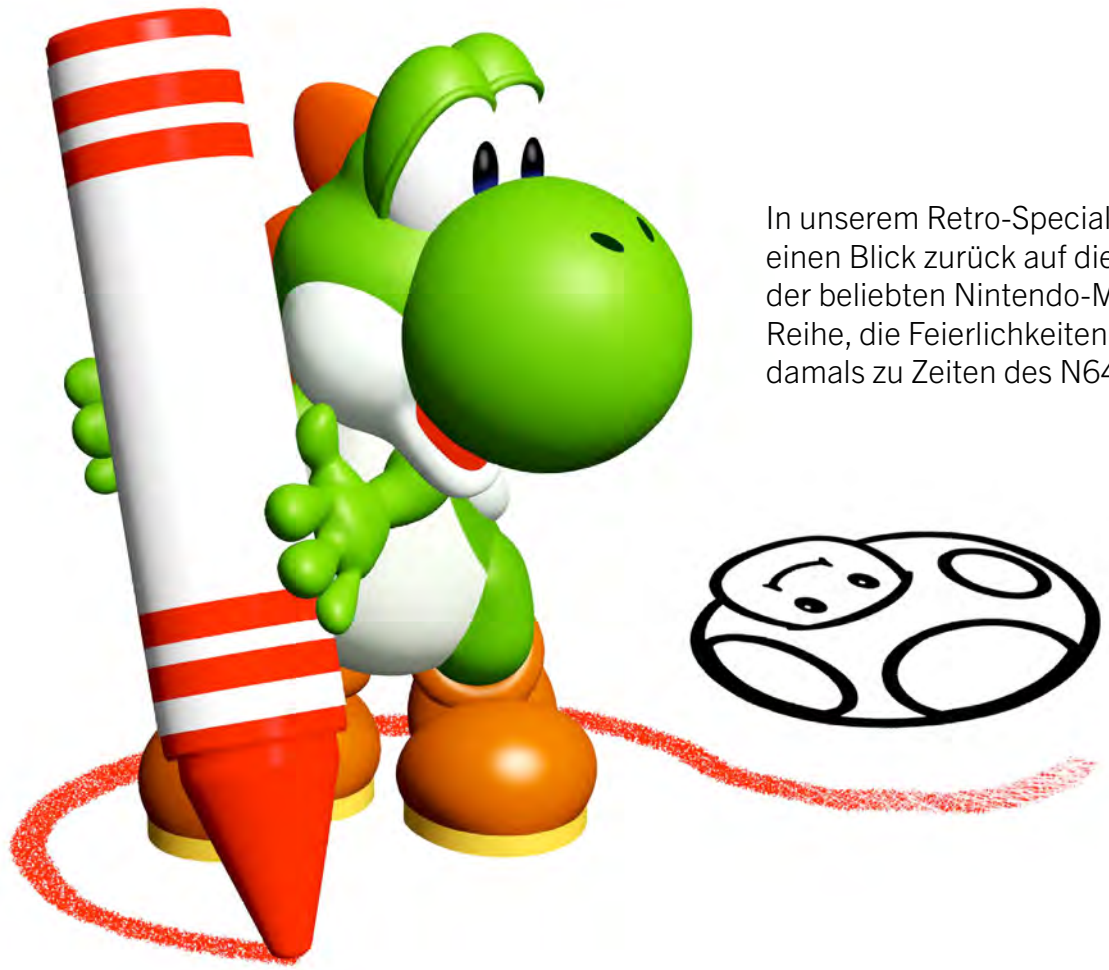
Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

PARTY LIKE IT'S 1999
MARIO PARTY 1-3

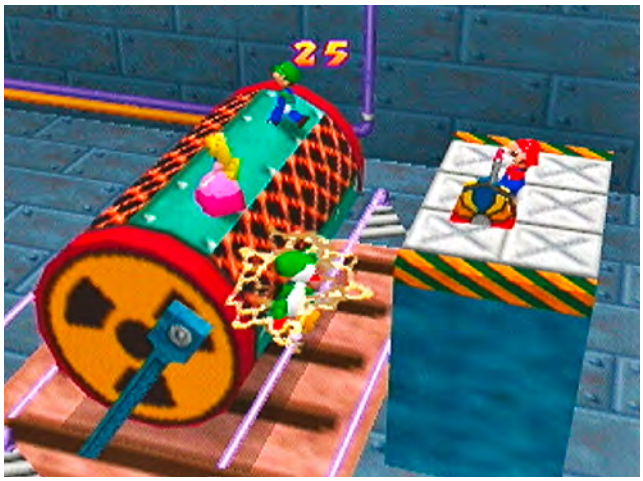


In unserem Retro-Special werfen wir einen Blick zurück auf die Ursprünge der beliebten Nintendo-Multiplayer-Reihe, die Feierlichkeiten begannen damals zu Zeiten des N64.

In Mario Party 2 basieren die Item-Minispiele auf dem Brett, auf dem gerade gespielt wird. Dieses Minispiel hier gehört etwa zum Piratenland.

So einige Minispiele aus Mario Party 2 sind leicht veränderte Variationen von Spielen aus dem ersten Teil. Hexagon-Chaos ähnelt stark Pilz-Durcheinander.

Alle Bilder: mobygames



Drei Spieler versuchen in diesem Minispiel, auf der Rolle zu balancieren, die wiederum vom Einzelspieler gedreht wird. Wer abrutscht, wird gebrutzelt!

Die Überquerung dieser Brücke ist riskant: Wer auf einem Ereignisfeld landet, wird mit einer Kanone an den Start zurückgeschickt.

Mario Party Superstars wirft momentan ein neues Licht auf die N64-Anfänge der Mario-Party-Reihe: Nicht nur ein Großteil der Minispiele, sondern auch alle Bretter im neuen Spiel für die Switch wurden den ersten drei Teilen entnommen! Deshalb gibt es keinen besseren Moment als jetzt, um zurückzuschauen, wo einst der Party-Spaß anfing.

Der Ursprung aller Feiern

Das allererste Mario Party erschien hierzulande am 09. März 1999 auf dem N64. Viele Traditionen der Reihe wurden bereits hier etabliert. Zwar gab es eine Hintergrundgeschichte, in welcher sich die Charaktere um den Titel des Superstars streiten, doch ein eigener Story-Modus existierte noch nicht. Anzumerken ist zudem, dass Mario Party 1 die meisten Bretter der gesamten Reihe besaß! Insgesamt acht Stück hatte das Spiel zu bieten – sechs davon basierten auf den sechs spielbaren Charakteren Mario, Luigi, Wario, Peach, Yoshi und Donkey Kong. Freischaltbar waren zudem ein Brett, das zu Bösewicht Bowser gehört und ein Brett auf einem riesigen Stern. Letzteres konnte man erst freischalten, nachdem man 100 Sterne gesammelt hatte – ein langwieriges Verfahren, wodurch das Spiel aber auch nach längerer Zeit noch neue Inhalte bot. Davon abgesehen gab es die Minispiel-Insel, wo man im Singleplayer-Modus alle Minispiele bewältigen musste.

Manche Inhalte blieben dem ersten Teil vorbehalten und wurden seitdem nie mehr erneut verwendet. Beispiel dafür wären die Solo-Minispiel-Felder, auf denen ein Mini-Game für nur einen Spieler ausgetragen wird. Was zudem in keinem anderen Mario Party der Fall ist: Verlierer in den Minispielen mussten oft auch Münzen abgeben! Dass man für jede Runde, die man auf dem Feld gedreht hatte, Münzen von Koopa bekam, gab es so auch nur im ersten Mario Party.

Natürlich kann man nicht über Mario Party reden, ohne die Verletzungsgefahr zu erwähnen, die das Party-Spiel mit sich brachte. Einige Minispiele verlangten vom Spieler, den Stick oft und schnell zu drehen. Nicht nur ruinierten viele Spieler damit ihre Controller, sondern auch ihre Hände. In den USA musste Nintendo sogar Handschuhe als Entschädigung an Käufer verteilen. Minispiele dieser Art fanden sich in den Nachfolgern als Konsequenz nicht mehr.

Die Kostümparty

Weiter geht es mit der Fortsetzung: Mario Party 2 erschien am 12. Oktober 2000 und etablierte die langanhaltende Tradition von Nintendo, jedes Jahr einen neuen Mario-Party-Titel zu veröffentlichen. Die Prämisse der Fortsetzung war diesmal, dass Mario und Co. einen Bühnenauftritt hinlegen, in welchem sie sich um die Benennung eines neuen Landes streiten. Sechs Maps gibt es in Mario Party 2, inklusive eines freischaltbaren Bowser-Brettes. Mit Ausnahme dessen basieren die Spielwelten auf Settings wie beispielsweise Western, Horror, Piraten und mehr. Besonders an Mario Party 2 ist, dass sich die

In Mario Party 2 trugen die Charaktere zum Spielbrett passende Outfits. Dieses Detail ist zwar nur kosmetisch, aber trotzdem sehr charmant.

Die Grafik ist natürlich nichts im Vergleich zu heute. Selbst für N64-Verhältnisse war sie nicht allzu berauschend. Spaßig machten die Spiele dennoch!

Die blauen Felder mit Stern sind Solo-Minispiel-Felder. Wer auf ihnen landet, spielt alleine ein Minispiel und gewinnt Münzen. Das gab es nur im ersten Mario Party!

Einige der bis heute beliebtesten Minispiele, wie das hier gezeigte Kugel-Chaos, tauchten schon im allerersten Teil der Reihe auf.

Charaktere passend zum Brett verkleiden. Neue Charaktere bot das Spiel jedoch leider nicht und auch viele der Minispiele sind lediglich überarbeitete Varianten aus dem ersten Teil. Eine große Neuerung hingegen waren die Items: Zwar kann jeder Spieler nur ein Item halten, doch änderten die Gegenstände das Geschehen auf dem Brett maßgeblich und boten den Spielern viel mehr Möglichkeiten, mit den Mitspielern zu interagieren.

Auffällig ist, dass Mario Party 2 für Nintendo einen großen Stellenwert zu besitzen scheint, denn es ist der einzige Teil von Nummer 1 bis 7, den Nintendo über die Virtual Console auf Wii und Wii U erneut veröffentlichte. Zwar bot Nintendo bisher noch nie Gamecube-Spiele über seine Online-Shops an, doch auch unter den N64-Teilen ist Mario Party 2 das einzige Spiel der Reihe, das je auf eine modernere Konsole gebracht wurde. Sowohl der erste als auch der dritte Teil haben offiziell nie das N64 verlassen – der genaue Grund dafür ist unbekannt.

Jetzt geht die Party richtig ab

Ungefähr ein Jahr später, am 16. November 2001, erschien Mario Party 3, der letzte Teil der Reihe für das N64 und eines der letzten großen Spiele für das System. Mit Ausnahme des ersten Teils, mit welchem ja alles anfing, wurden hier die meisten Neuerungen eingeführt, die sich bis zum Komplettwandel der Reihe in Mario Party 9 hielten: Mit Daisy und Waluigi wurden zwei neue Charaktere hinzugefügt. Zudem gibt es zum ersten Mal in der Reihe die Möglichkeit, mehrere Speicherdateien anzulegen. Dies hängt vor allem mit dem brandneuen Story-Modus zusammen, der auch die Spielzeugoptik des Spiels erklärt: Mario und seine Freunde wurden in eine Spielekiste gesogen, in welcher der alle tausend Jahre erscheinende Millennium-Stern und sein Begleiter Purzel den Superstar krönen wollen. Und Superstar wird, wer als erster alle Stempel sammelt! Jedem Charakter ist ein Stempel zugewiesen, diese Figur dient auch als Hauptgegner im Kampf um die gesuchte Beute. Kämpft man um den Stempel des vom Spieler gewählten Charakters, so tritt Luigi als Gegner auf – er hat keinen eigenen Stempel. Neben den klassischen Brettern bietet der Story-Modus eine Neuerung: der Duell-Modus, der in dieser Form nur in Mario Party 3 enthalten ist. Zwei Spieler versuchen auf besonderen Brettern, die Lebensanzeige des Gegners zu entleeren. Dabei können sie die Felder für sich beanspruchen, um dem Gegner so Münzen abzunehmen. Mit Münzen werden Wächter angeheuert, welche den Spieler nicht nur von vorne oder hinten beschützen, sondern die auch Gegner angreifen. Als Beschützer können unterschiedliche Charaktere angeheuert werden, wobei jeder verschiedene Eigenschaften hat. Jede spielbare Figur bekommt sogar einen eigenen, charakterabhängigen Wächter zu Beginn des Spiels zugewiesen. Das im Story-Modus

Statt regulären Items gab es in Mario Party 1 verschiedene Würfel mit besonderen Eigenschaften zu kaufen, die auf Brettern zufällig den regulären Würfel ersetzen.

Bis zum großen Wandel des Gameplays in Mario Party 9 war das Ziel stets gleich: Sammelt so viele Sterne ein, wie ihr nur könnt!

Früher mussten Minispiele erst im Party-Modus freigeschaltet werden. Wer Pech hat, dem fehlt auch nach Jahren noch immer ein Minispiel.

Beim Glücks-Guy in Mario Party 3 geht es um alles oder nichts: Setzt eure Münzen auf einen Kettenhund und hofft, dass dieser seinen Kuchen zuerst ganz vertilgt.

freischaltbare Brett ist diesmal nicht an Bowser, sondern an Waluigi angelehnt. Somit ist Mario Party 3 einer der wenigen Teile ohne ein Bowser-Brett!

Auch im Party-Modus finden sich einige Neuerungen. Manche wurden in folgenden Titeln aufgegriffen, andere jedoch sind bis heute nur im dritten Teil zu finden. Neu war die Fähigkeit, bis zu drei Items zu tragen. Das Sortiment wurde stark erweitert und bot viele neue Möglichkeiten, die Gegner zu sabotieren. So konnte man mit dem Umkehrpilz beispielsweise rückwärts laufen oder andere dazu verdonnern, sich nach hinten zu bewegen. Es existieren zudem besonders seltene Items. Diese heißen nicht nur so, sondern machen sich in der Tat so rar, dass manch ein Spieler gar nichts von derem Existenz weiß. Das wohl nennenswerteste dieser Items ist die Zeitsprunguhr. Diese beschränkt die restliche Zugzahl auf fünf Runden. Ob sich das Spiel dabei in Runde zwei oder der letzten Runde befindet, spielt keine Rolle. So sind hier tatsächlich auch Spiele möglich, die nur sieben oder sogar 55 Runden lang sind. Während die einzigen wählbaren Rundenzahlen in Mario Party 1 und 2 bei 20, 35 und 50 Runden lagen, war es in Mario Party 3 generell zum ersten Mal möglich, in Fünferschritten Rundenzahlen zwischen Zehn und 50 festzulegen. Auf den Brettern gab es zudem brandneue Felder. Beispiel dafür wäre das Glücks-Guy-Feld: Wer auf diesem Feld landet, zahlt zunächst all seine Münzen ein. Danach wird ein Glücksspiel gespielt, in welchem die Münzen verloren gehen oder vervielfältigt werden. Je größer das Verlustrisiko, desto höher der Gewinn! Die Menge der Item- sowie der Duellminispiele wurde erweitert und ist nicht mehr wie im zweiten Teil vom Brett abhängig. Die Minispiele sind diesmal allesamt neu und nicht aus den beiden Vorgängern entnommen.

Die Party geht weiter

In den folgenden Jahren erschienen jährlich neue Teile der Mario-Party-Reihe auf dem Gamecube, die sich an den Vorgängern orientierten und jeweils ihre eigenen Neuerungen einführten. Mario Party 8 war der erste Teil auf der Wii und der letzte, der von Hudson Soft entwickelt wurde. Seit Mario Party 9 ist NDcube zuständig, was dann aus der Reihe wurde, ist eine Geschichte für ein andermal.

Niklas Poelen & Katharina Pache

Die Duellbretter aus Mario Party 3 vereinen die Brettspiele mit JRPG-Elementen. Schade, dass sie nie zurückkehrten.

MEINUNG
Niklas Poelen

Niemals endender Partyspaß

Die Mario-Party-Reihe bedeutet mir schon seit meiner Kindheit sehr viel. Eine Runde Mario Party ist immer gut um Spieleabende zu füllen. Zwar waren die N64-Teile nicht mein Start in die Reihe, doch ich habe sie alle nachgeholt und gespielt. Mein Favorit ist Mario Party 3 aufgrund der vielen Neuerungen und Besonderheiten sowie natürlich auch wegen den Minispielen. Ich habe tatsächlich auch Spaß mit den eher unbeliebteren Teilen der alteingesessenen Reihe. Beispielsweise mag ich viele Minispiele aus Mario Party 9, aber es steht natürlich außer Frage, dass die N64-Klassiker bis heute ungeschlagen sind.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

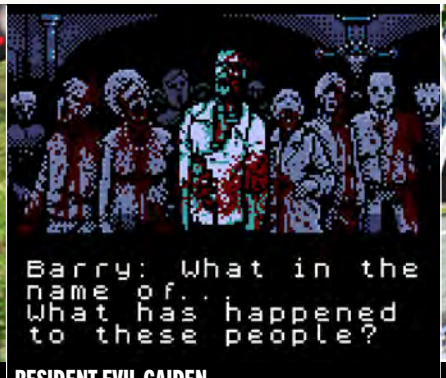
Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2016
N-ZONE 2011
2001 N-ZONE

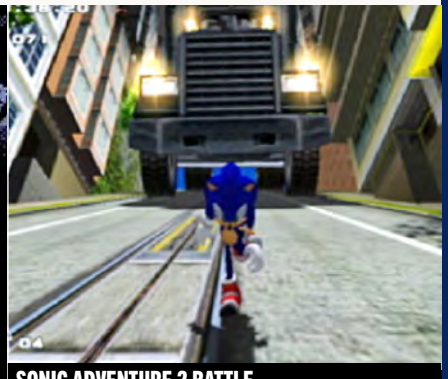
AUSGABE 12/2001

Was gehört auf jeden Fall unter den Weihnachtsbaum des geneigten N-ZONE-Lesers? Nintendo-Spiele natürlich! Und um euch das Schreiben eures Wunschzettels so einfach wie möglich zu gestalten und eure (Groß-)Eltern vor dem Kauf allzu mieser Lizenzspiele zu bewahren, hatten wir in der Weihnachtsausgabe 2001 eine Liste der Must-Haves für alle Nintendo-Konsolen am Start. Alle Konsolen bis auf den Gamecube, versteht sich, denn der ließ in Europa noch ein paar Monate auf sich warten. Entsprechend gestalteten sich die Test- und Vorschaubereiche in dieser Ausgabe etwas karg. In Letzterem waren mit Tony Hawk's Pro Skater 3, Sonic Adventure 2 Battle und Golden Sun durchaus ein paar Hochkaräter vertreten. In der Testrubrik fand sich dafür jede Menge Lizenzspielkäse und Nischenware. Wir hoffen wirklich, niemandem von euch wurde damals Planet der Affen (68), Disneys Atlantis (60) oder David Beckham Fußball (58) geschenkt, und wenn doch, hattet ihr hoffentlich den Kassenzettel! Begeistern konnte uns in dieser Ausgabe vor allem ein Import-Titel: Pikmin rief auf dem Gamecube eine neue Nintendo-Marke ins Leben. Wir waren trotz etwas knapper Spielzeit zu 88 Prozent überzeugt. Komischerweise waren wir das auch vom recht unbeliebten Resident-Evil-Ableger Gaiden für den Game Boy Color (85)! Kleines Kuriosum am Rande: Unser Japankorrespondent Warren Harrod berichtete diesmal von der Tokyo Motor Show, auf der Panasonic ein System vorstellte, um den Gamecube inklusive Bildschirm in ein Auto einzubauen. Inspirationsquelle? Wir tippen auf Pimp My Ride. Yo, dawg ...

PIKMIN



RESIDENT EVIL GAIDEN



SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

AUSGABE 12/2011

Im Vergleich zu den eher unspektakulären Themen der Ausgabe 12/2001 erwartete uns zehn Jahre später fast schon ein Spielewinter der Superlative: Mit Super Mario 3D Land und The Legend of Zelda: Skyward Sword hatten wir zwei der wichtigsten Spiele überhaupt für den 3DS und die Wii im Gepäck. Links luftiger Ausflug in die Welt der Bewegungssteuerung war uns ganze 93 Spielspaßpunkte wert. Uns überzeugte vor allem die Experimentierfreudigkeit des Spiels, sein großer Umfang und die tollen Bosskämpfe. Abseits des Faktors Tennisarm waren wir auch mit der Steuerung zufrieden. Ebenfalls die 90 Punkte knacken konnte der „Retter" des strauchelnden 3DS, Super Mario 3D Land. Die hohe Wertung verdiente sich das Spiel mit klasse Leveldesign, viel Abwechslung und spaßigen Kostümen, Kritik gab's dagegen für den niedrigen Schwierigkeitsgrad und die kurzen Levels. Seinen zweiten Auftritt in dieser Ausgabe feierte Mario im Duett mit Sonic bei den Olympischen Spielen 2012 (86 Punkte im Multiplayer). Wer den Igel lieber für sich allein haben wollte, wurde von Sonic Generations abgeholt (85). Wie, das waren euch noch zu wenige Toptitel in diesem Kasten? Rayman Origins (87)! Tetris für den 3DS (85)! Professor Layton und der Ruf des Phantoms (88)! X-Men Destiny (39)! ... Ups. Ja, die üblichen Filmversoftungen durften auch nicht fehlen. Captain America, Tim und Struppi, Schlag den Raab – echte Hochkaräter eben! Kuriosum am Rande, Teil zwei: In der spanischen Stadt Saragossa gibt es eine Straße namens „Avenida Super Mario Bros." Musste ins Heft!

SUPER MARIO 3D LAND

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS

AUSGABE 12/2016

Schade: Obwohl er schon ziemlich modern und cool klingt, konnte der von uns gewählte Begriff „Transformer-Konsole" für die Nintendo Switch anscheinend nie wirklich Fuß fassen. Zur gerade vorgestellten Nintendo Switch hatten wir aber nicht nur Buzzwords, sondern ganze 21 Seiten Vorschau auf Lager. Und das alles aus einem dreieinhalbminütigen Trailer! Sie war aber auch sehr elegant und vielseitig, diese neue Konsole, und sollte genau das sein, was die Wii U nur in Ansätzen verkörperte: ein echtes Hybrid-Gerät zwischen Handheld und Heimkonsole. Und weil die harten Fakten zur Switch inzwischen natürlich ohnehin bekannt sind, schauen wir doch lieber, wie gut unsere Spekulationen von damals gealtert sind: Kommt Skyrim für die Switch? Ja! Stammt das gezeigte Mario-Kart-Material nur aus einer Neuauflage des achten Teils? Ebenfalls ja! Spielt Super Mario Odyssey komplett in Mittelamerika, verfügt das Gerät über einen Stylus-Slot und wird Beyond Good and Evil 2 exklusiv für die Switch veröffentlicht? Nein, nein, und mittlerweile können wir froh sein, wenn BGE 2 überhaupt irgendwann das Licht der Welt erblickt. Neben der geballten Switch-Packung war diesen Monat Saure-Gurken-Zeit für Nintendo-Fans, denn neben DLCs für Hyrule Warriors und Phoenix Wright: Spirit of Justice hatten wir nur Skylanders Imaginators (83), den letzten Teil der Reihe, im Testlabor. Während sich Skylanders verabschiedete, startete das NES Classic Mini den Trend der Mini-Retro-Konsolen. Wir waren überzeugt von der kleinen Nostalgieschatztruhe: 8 von 10 Preis-Leistungs-Punkten!

SUPER MARIO ODYSSEY

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

SKYLANDERS IMAGINATORS

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

N-ZONE-STECKBRIEF #75

Wider den Mainstream:
An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Millennium-Stern

ERSTER AUFTRITT:
Mario Party 3 (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Mario Party 3 (2001)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Der Millennium-Stern taucht, wie sein Name es bereits andeutet, nur einmal alle eintausend Jahre auf. Sein vermeintlich ehrwürdiges Ziel: den nächsten Superstar in einer Runde Mario Party zu bestimmen.

KURZBIOGRAFIE:
Zusammen mit seinem Partner Purzel macht es sich der Millennium-Stern zur Aufgabe, den Superstar in Mario Party 3 zu bestimmen. Dafür stellt er die spielbaren Figuren auf die Probe und fordert diese auf, Stempel zu sammeln. Wer alle Stempel sammelt, stellt sich ihm in einem Duell. Zudem fungiert der Millennium-Stern als Gastgeber und verkauft die Sterne auf den Spielbrettern.

TRIVIA:
Der Millennium-Stern, wie ihr ihn oben seht, ist tatsächlich nur ein Hochstapler! Besiegt man ihn im Story-Modus, macht er sich verschämt davon und es stellt sich heraus, dass der echte Millennium-Stern sich die ganze Zeit über in Purzels Kopf versteckte und auch komplett anders aussieht, nämlich schneeweiß und umgeben von einem Regenbogen. Wichtigstes Indiz: Der falsche Stern trägt einen verräterischen Schnauzer! Übrigens ist der „falsche“ Millennium-Stern auch noch Hals über Kopf in Prinzessin Daisy verliebt.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke an alle Künstler, und Glückwünsche an die drei Gewinner! Für das nächste Heft lautet das Motto „Rollentausch“! Ash, der von Pikachu in den Kampf geschickt wird? Bowser, der Peach vor Mario rettet? Ich bin gespannt auf eure Interpretationen, zu gewinnen gibt es ein Überraschungsspiel für die Switch. Einsendeschluss ist der 01. Dezember 2021. Fotos schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Ein Aufruf noch an Benno, den Gewinner aus letzten Ausgabe: Bitte melde dich!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

SPIELE-FOTOGRAFEN UND DIGITALE KÜNSTLER GESUCHT

DAS N-ZONE-ATELIER!

Ob beeindruckendes Panorama, dramatische Kampfszene oder witziger Glitch: Wir wollen eure schönsten, kreativsten und seltsamsten Switch-Screenshots sehen! Durchstöbert euer Album und verewigt euch im N-ZONE-Atelier!

Die Nintendo Switch macht es euch so einfach wie nie, eure ganz persönlichen Spielemomente festzuhalten – einfach in einer beliebigen Szene den Screenshot-Knopf auf dem linken Joy-Con oder der linken Hälfte des Pro-Controllers gedrückt, und schon wandert die Bildschirmaufnahme in euer digitales Fotoalbum. Von dort aus habt ihr zwei Möglichkeiten, um eure Bilder von der Switch zu bekommen:

Die erste Option ist die WLAN-Verbindung mit einem Smart-Gerät, etwa eurem Smartphone. Der Vorteil: Ihr braucht weder PC noch SD-Karten-Adapter, allerdings zickt die Verbindung mit der Switch gerne. Die zweite Option: Ihr schaltet eure Switch aus, entnehmt die MicroSD-Karte, auf der sich eure Screenshots befinden, und steckt sie direkt oder via Adapter in euren PC. Dann findet ihr eure Screenshots ganz regulär in nach Datum sortierten Ordnern. Von welchen Spielen eure Screenshots stammen, bleibt dabei ganz euch überlassen – Nintendo-Spiele sind natürlich besonders gerne gesehen, aber wir freuen uns auch über alles, was auf eurer Switch sonst noch läuft!

Diesmal gibt's wieder zwei hübsche Zelda-Bilder von Christian und eine Bauchlandung aus Disgaea, die uns der liebe Yumestar zukommen ließ! Wir bedanken uns noch einmal ganz herzlich bei allen Switch-Fotografen!

Schickt uns eure interessantesten, witzigsten und beeindruckendsten Spieleaufnahmen mit dem Betreff „Atelier" an stefan.wilhelm@computec.de, und wir präsentieren jeden Monat unsere Favoriten auf dieser Seite! Wenn ihr uns auch euren Namen nennt, erklärt ihr euch damit einverstanden, dass er neben euren Bildern abgedruckt wird. Und nun ran an die digitalen Kameras!

Christian

Christian

Yumestar

Hach ja, damals …

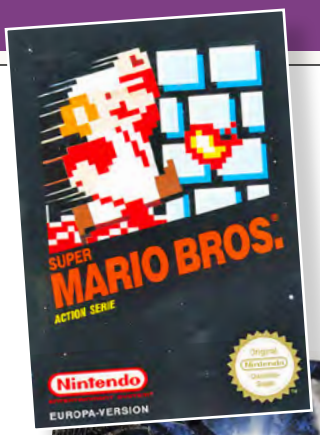


Bild: Moby Games

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Willkommen zurück, liebe Retrofreunde! Zu Beginn muss ich gleich etwas Wiedergutmachung leisten, denn beim letzten Mal ist uns wohl im Layout ein Malheur passiert, wodurch der Text von Mika kurz vor dem Ende abgeschnitten wurde. Das darf natürlich nicht passieren, und auch wenn nur noch ein paar Worte gefehlt haben, liefern wir das natürlich diesmal nach! Dickes Sorry an Mika und vielen Dank, dass du uns nochmal darauf hingewiesen hast – Sollte nicht wieder vorkommen, wir liefern das Ende hier nach! Außerdem hat uns der liebe Masters1984 neben seinem Leserbrief auch noch einen sehr schönen, persönlichen und umfangreichen Beitrag für unsere kuschlige kleine Retro-Rubrik geschickt, den wir natürlich gerne abdrucken! Es geht um die Super-Mario-Reihe im Wandel der Zeit, und wie sie unseren Leser viele Jahre lang begleitet hat. Ich wünsche euch viel Spaß damit und bis zum nächsten Mal!

Das verschollene Ende von Mikas Brief – hier ist es!

[…] Das dritte und letzte Spiel auf meiner Liste ist Animal Crossing: Wild World. Ich habe das Spiel zu meinem sechsten Geburtstag bekommen. Ich riss es auf, holte meinen DS (mittlerweile hatte ich den DS bekommen) und steckte die Cartridge in den Handheld. Die erste Szene, in der man mit dem Käpt'n im Taxi sitzt und Fragen über sich selbst beantwortet – ich liebte es. Heute funktioniert aber leider die Cartridge nicht mehr, was mich sehr traurig macht. Ich hoffe, dass ihr gesund bleibt, und bis bald!

Mika Walter

Viele Jahre, noch mehr Marios – Teil 1

Jeder von uns ist mit Sicherheit schon während der Kindheit einmal mit einer Spielekonsole oder einem Heimcomputer in Kontakt gekommen. Im Laufe der Jahre spielte ich auf vielen Spielekonsolen und Heimcomputer-Systemen, aber hier beziehe ich mich hauptsächlich auf Nintendo und die Super-Mario-Reihe, weil diese für mich einen ganz besonderen Stellenwert haben und ich die Zeit auch heute noch mit Nintendo in Verbindung bringe. Super Mario ist einfach zeitlos und kann von jung und alt gleichermaßen gespielt werden. In diesem Artikel beziehe ich mich auf die Super-Mario-Spiele, die in der Zeitspanne zwischen dem Nintendo Entertainment System und der Wii U erschienen sind. Andere Konsolen wie Playstation, Xbox oder Mega Drive lasse ich komplett außen vor. So auch die Nintendo Switch, weil diese Konsole noch sehr aktuell ist und es mir in diesem Artikel um einen Rückblick in die Vergangenheit geht. Ich wünsche Euch sehr viel Spaß beim Lesen!

Die Achtzigerjahre

Als ich damals mit den Videospielen anfing, geschah das noch in Begleitung meiner Eltern. Das Nintendo Entertainment System war nämlich die erste Spielkonsole, die meine Eltern besaßen. Wenn meine Mutter das Gerät einschaltete, wurde meistens Tetris gespielt, denn es befand sich gemeinsam auf dem Modul, auf dem auch Super Mario Bros. und Nintendo World Cup schlummerten. Wenn meine Mutter Tetris spielte, schaute ich ihr gerne dabei zu. Im Laufe der Zeit wurde ich aber auch immer neugieriger auf die anderen beiden Spiele des Moduls und irgendwann probierte ich diese Spiele einfach mal aus! Am meisten begeistert hat mich damals Super Mario Bros, zu diesem Zeitpunkt wusste ich allerdings noch nicht, dass es bereits zwei Nachfolger gab (eigentlich drei, aber Super Mario Bros.: The Lost Levels kannte ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht). Was ich damals ebenfalls noch nicht wusste war, dass Nintendo mit Super Mario Bros. nach dem großen Crash zwei Jahre zuvor quasi den Videospielemarkt gerettet hatte. Im Zuge des Crashs verloren die Spieler komplett das Vertrauen in Videospiele und Nintendo brachte das Vertrauen mit genau diesem Spiel wieder zurück. Doch worum geht es eigentlich in Super Mario Bros.? Es handelt sich dabei um einen klassischen 2D-Plattformer, in dem der Spieler als Mario oder Luigi verschiedene Level von links nach rechts entlanghüpft, um zu einer Zielflagge zu gelangen. Unterwegs trifft man dabei auf Gegner wie die Gumbas, Koopas sowie Hammerbrüder und natürlich den guten, alten Bowser als widerkehrenden Endboss einer jeden Welt. Damit man auf dem Weg zum Ziel erfolgreich ist, gibt es Power-ups wie einen Pilz, der einen größer macht, sowie eine Feuerblume, die es Mario ermöglicht, Feuerbälle zu werfen, um ungepanzerte Gegner mit einem Treffer zu besiegen. Nach einem Gegentreffer verliert man das Power-up und wird wieder klein. Wird man im kleinen Zustand erneut getroffen, dann verliert man ein Leben. Einige der Level können sogar übersprungen werden da es sogenannte Warpröhren gibt. Diese sind zum Teil gut versteckt! Damit man allerdings nicht so schnell den Game-Over-Bildschirm sieht, hatte Nintendo sich damals die 1-Up-Pilze ausgedacht,

die einem nach dem Einsammeln ein zusätzliches Leben bescheren. Aber auch durch das Einsammeln von 100 Münzen bekommt Mario ein Leben zugesprochen. Ende der Achtziger besaßen die Nachbarn über uns ebenfalls ein Nintendo Entertainment System, aber deutlich mehr Spiele als wir. So kam ich erstmals in den Genuss von Super Mario Bros. 2 und 3. Wir wechselten uns in den Spielen ab, und was mir sofort auffiel war, das sich das zweite Super Mario Bros. ganz anders spielte als das erste. Es machte mir zwar durchaus Spaß, aber dass man jetzt die Gegner werfen konnte und es direkt vier Charaktere zur Auswahl gab, war etwas, woran ich mich erst gewöhnen musste. Jeder der Charaktere hat andere Fähigkeiten, so kann Peach zum Beispiel mehrere Sekunden schweben, Luigi höher springen und Toad deutlich schneller laufen. Was Mario anbelangt, ist er ausgewogen wie im vorherigen Spiel. Mit Super Mario Bros. 3 ging Nintendo wieder zurück zu den Wurzeln des ersten Super Mario Bros. und erweiterte das Spielprinzip. Dass dieses Spiel eine Theaterinszenierung darstellen soll, wussten viele Spieler damals noch nicht – der Vorhang am Anfang des Spiels ist aber ein guter Hinweis! Die spielbaren Charaktere sind hier wieder nur das Brüdergespann Mario und Luigi. Die Levels sind nun deutlich interessanter gestaltet und auch detailreicher und die Welten sind jetzt nach Themen sortiert. Zum ersten Mal gibt es auch eine Weltkarte, in der man die Levels anwählen kann. Außerdem gab es in diesem Spiel erstmals Minispiele für Power-ups oder mehr Leben. Die Welten haben ein jeweiliges Thema wie Riesen, Eis, Feuer, eine Welt mit Röhren und noch weitere. Im Vergleich zum ersten Spiel wurde der Schwierigkeitsgrad aufgrund von Marios neuen Fähigkeiten deutlich angehoben, vor allem in den letzten Welten. Auch gibt es jetzt weitere Power-Ups wie den Tanuki, der Mario in eine Art Waschbär verwandelt (Anmerkung d. Red.: Die genaue Bezeichnung lautet „Marderhund“, denn mit dem gemeinen Waschbären ist der Tanuki nicht näher verwandt!) damit kann Mario Gegner leichter ausschalten und eine Zeitlang durch die Lüfte schweben. Was Gegentreffer anbelangt, gibt es eine Neuerung. Wird Mario mit einem aktiven Power-Up wie Feuerblume oder Tanuki getroffen, dann verliert er nur das aktive Power-up und wird nicht wie im ersten Super Mario Bros klein. Das dritte Super Mario Bros. spielt sich wieder sehr klassisch und orientiert sich sehr an der Vorlage, erweitert das Spiel aber gehörig. Es gab auch zum ersten mal eine Oberwelt, in der man sich das Level aussuchen kann und spezielle Luftschiff-Level. Spätere Welten werden immer schwerer und da es keine Speichermöglichkeit gibt, muss das Spiel jedesmal erneut durchgespielt werden.

Die neunziger Jahre

Ich bin also mit Nintendo-Konsolen aufgewachsen. Mitte der Neunziger bekam ich zum Geburtstag einen Gameboy. Das war für mich etwas ganz besonderes. Die ersten Spiele, die ich spielte waren Super Mario Land und The Legend Of Zelda: Link's Awakening. Anfangs wusste ich mit dem Zelda-Spiel nichts anzufangen, weil ich noch nicht wusste, wie man dieses besondere Spiel spielen muss. Ich scheiterte immer im Zauberwald und fand den richtigen Weg zum Schlüssel nicht, bis ich dann irgendwann darauf kam, das Zauberpulver beim Waschbären auszuprobieren. Dabei sagt er ja vorher noch: „Meine Nase ist sehr sensibel, was Staub betrifft!“ Ich dachte damals als Kind, dass er das einfach nur so sagt und später verstand ich dann, dass das bereits die Lösung des Rätsels war. Meine Mutter schenkte mir ein paar Jahre später die DX-Version in Farbe mit dem damals neuen Game Boy Color und so wurde es zu meinem absoluten Lieblingsspiel auf dem neuen Handheld. Super Mario Land fand ich im Vergleich zu Super Mario Bros. auf dem Nintendo Entertainment System nicht mehr so schön anzusehen, weil es komplett farblos war und minimalistisch wirkte, außerdem war es sehr kurz. Mit Super Mario Land erschien für den Gameboy das erste Handheld-Spiel mit Mario als Hauptcharakter. Diesmal zeichneten hauptsächlich Gunpei Yokoi und Satoru Okada für das Spiel verantwortlich, die beiden Hauptingenieure des Gameboys. Shigeru Miyamoto übernahm diesmal nicht die Aufsicht über das Projekt, wie noch bei den anderen Mario-Spielen. Aus diesem Grund unterschied sich Super Mario Land deutlich von Super Mario Bros. auf dem NES. Gegner wie Speer werfende Bienen oder Endgegner Tatanga sind Mario-untypisch und auch die Soundeffekte unterscheiden sich deutlich. Hier muss man weder Prinzessin Peach (Toadstool) retten noch Pauline, nein, es ist diesmal Daisy, die es aus den Fängen Tatangas zu retten gilt! Ja, richtig gelesen: Weder Bowser noch die Koopalinge kommen in diesem Spiel vor. Der Grund ist, dass es sich hierbei nicht um das bekannte Pilz-Königreich handelt, sondern um ein fremdes Land namens Sarasaland. Um Daisy aus den Fängen Tatangas befreien zu können, ist es erforderlich, die vier Königreiche Birabuto, Muda, Easton und Chai zu durchqueren. Innerhalb der Königreiche gibt es jedesmal mehrere Level zu absolvieren, die sich zum Teil deutlich von Super Mario Bros. unterschieden. Manche Levels enthalten sogar Elemente, die man aus Shoot 'em Ups kennt. Das Nintendo 64 besaß ich hingegen nie, aber gegen Ende der Dekade kauften meine Mutter und ich uns beide eine Super Nintendo Entertainment System, weil gerade ein Ausverkauf stattfand. So erwarben wir etwa das Spiel Terranigma, und ich holte mir dann noch Super Mario All-Stars, da sich meine Mutter noch nie für die Super-Mario-Bros-Reihe interessierte. Gemeinsam spielten wir Terranigma und es war eine sehr tolle Erfahrung und ein ganz besonderes Rollenspiel, das leider niemals einen Nachfolger bekommen hat. Super Mario All-Stars gefiel mir auch sehr gut, denn alle Schwachpunkte aus den Originalen wurden ausgebügelt. Mit dieser Collection wurden die vorherigen Mario-Spiele vom NES mit besserer Grafik für das SNES erneut aufgelegt und hatten jetzt alle ein integriertes Speichersystem, daher ist diese Umsetzung bei vielen sehr beliebt. Auch wurde hier für Europäer zum ersten mal das japanische Super Mario Bros. 2 (The Lost Levels) zugänglich gemacht. Was man sofort erkennen konnte, war die überarbeitete 16-Bit-Grafik. Die Spiele wirken somit sehr viel bunter und der Scrolling-Bug aus dem dritten Teil wurde behoben, bei dem die Ränder sehr verwaschen aussehen. Dunkle Levels sind nun deutlich besser zu erkennen. Als besonderes Bonbon befindet sich auf dem Modul noch Super Mario World, und das war für mich damals das mit Abstand beste 2D-Mario. Super Mario World war nämlich das erste Super Mario für das SNES, wenn man Allstars nicht mitzählt. In Japan wurde das Spiel als Super Mario Bros. 4 betitelt. Das Levelsystem wurde erneut erweitert und vertikaler gestaltet, dadurch können die Levelabschnitte umfangreicher ausfallen. Die zuvor in Super Mario Bros. 3 eingeführten Minispiele, sowie das Inventar, wurden wieder gestrichen, eine Map zur Levelauswahl wurde allerdings beibehalten. Mario erhielt eine optische Überarbeitung und ihm wurden ein paar neue Power-Ups wie die Flugfeder etabliert. Wer hier außerdem eingeführt wurde: Der grüne Dino Yoshi!

Fortsetzung folgt!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte! Diesmal: Mario-Spin-off-Special!

1530: In Super Mario Kart wird Koopa, im Gegensatz zu all seinen Artgenossen in den zahlreichen Mario-Spielen, hautfarben dargestellt. Eigentlich besitzen Koopas eine gelbe Hautfarbe. Komisch, da er auf dem Cover die reguläre gelbe Farbe hat.

1531: Die Musik beim Intro von Mario Golf ist kurioserweise in der PAL-Version anders als in denen im Rest der Welt.

1532: In der japanischen Version von Super Mario Kart ist es möglich, den Special Cup per Tastenkombination freizuschalten. Hierfür muss man L R L R L L R R A im Zeitrennen-Menü drücken. In allen anderen Versionen des Titels ist das Freischalten mit diesem Trick nicht möglich.

1533: Beim Starten von Mario Kart 64 begrüßt uns in den westlichen Versionen Star-Klempner Mario persönlich mit einem fröhlich ausgesprochenen „Welcome to Mario Kart“. In der japanischen Version stattdessen hört man ein paar Kinder den Titelnamen des Spiels rufen. Auch hört man dort nicht den Mann mit der Latzhose einzelnen Menüpunkte benennen. Stattdessen liest eine einfache, nicht näher definierte Männerstimme die Auswahlmöglichkeiten vor.

1534: Mario Smash Football heißt in anderen Regionen der Welt Super Mario Strikers.

1535: Mario höchstpersönlich begrüßt den Spieler beim Startbildschirm von Mario Kart DS auf dem Ur-DS mit einem fröhlichen „Wuhuuu!“, während auf allen Nachfolge-Versionen des Handhelds ein „Here we go!“ aus den Lautsprechern tönt.

1536: Anfang August 2020 war es in Tetris 99 für begrenzte Zeit möglich, ein besonderes Design zum Papier-Abenteuer Paper Mario: The Origami King freizuspielen.

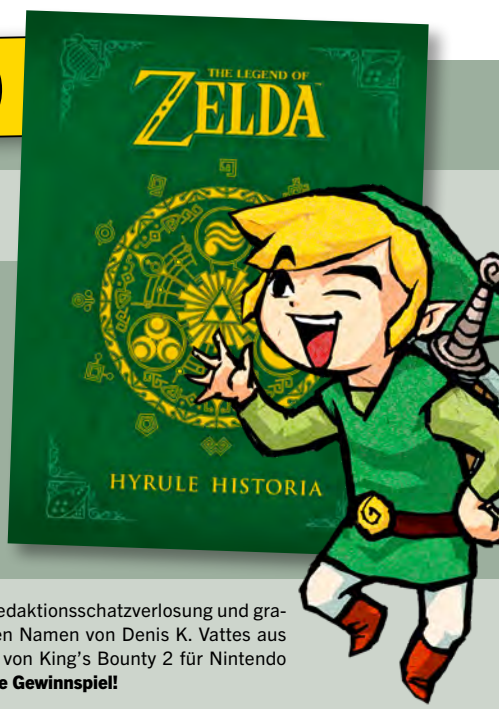
1537: In Mario & Luigi Superstar Saga + Bowsers Schergen gibt es ein neues Item zu finden, welches im Grunde Nintendos größten Heimkonsolen-Flop, den Virtual Boy, darstellt. Mit dieser Kuriosität ausgerüstet, ist es dem Spieler möglich, zuvor unsichtbare Fragezeichen-Blöcke zu sehen.

1538: Mario & Yoshi, ein Puzzler für NES und Game Boy, war das erste jemals entwickelte Spiel von Game Freak, den Pokémon-Entwicklern.

1539: Findet Captain Olimar in Hey! Pikmin den Waluigi-Amiibo durch die Nutzung der Figur, so fühlt er sich bei diesem Anblick unwohl und nennt den Griesgram „Gefühleverletzer“. Hoffentlich verletzt das nicht Waluigis Gefühle!

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 12)

THE LEGEND OF ZELDA: HYRULE HISTORIA



In diesem schicken, originalverschweißten Wälzer von Tokyopop findet ihr unfassbar viele Informationen rund um The Legend of Zelda! Konzeptzeichnungen, Ideen, geschichtliche Hintergründe der Story ... Kurzum: Zelda-Fans werden den Inhalt dieses Buches sicher zu schätzen wissen. Nur ein Hinweis muss noch sein: Das Werk ist in englischer Sprache verfasst.

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Mittwoch, der 01. Dezember 2021.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

GLÜCKWUNSCH!

KING'S BOUNTY 2 COLLECTORS EDITION

Und wieder danken wir ganz herzlich allen Teilnehmern der letzten Redaktionsschatzverlosung und gratulieren einem glücklichen Gewinner! Diesmal zog die Glücksfee den Namen von Denis K. Vattes aus dem virtuellen Lostopf. Viel Freude mit der Collector's Edition von King's Bounty 2 für Nintendo Switch! **Wir gratulieren und drücken die Daumen für das nächste Gewinnspiel!**

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Na, haben wir zu viel versprochen? Nach mehreren Monaten in Folge mit jeweils hunderten Zuschriften haben wir für unser letztes Cover-Rätsel tatsächlich ein Motiv gefunden, das niemand erkannt hat!

Wobei ... wirklich niemand? Nicht ganz! Ein Leser mit ganz besonders gutem fotografischen Gedächtnis, hervorragenden Augen, einem Faible für obskure japanische Rollenspiele – oder all diesen Eigenschaften zusammen – hat sich bei uns gemeldet, nämlich der liebe **Michael Fritzmann aka RealHeffer**! Michael hat die Dame mit dem Flügelhelm völlig richtig als Lenneth, die Walküre aus Square Enix' altehrwürdiger Valkyrie-Profile-Reihe, erkannt. Das ist doch eine Playstation-Reihe, wo ist hier der Nintendo-Bezug, fragt ihr euch jetzt vielleicht? Nun, der aktuellste Teil der Serie ist bisher immer noch der Rundenstrategie-Ableger **Valkyrie Profile: Covenant of the Plume**, erschienen im Jahr 2009, und zwar exklusiv für den Nintendo DS! Für den Fund darfst du dir wirklich auf die Schulter klopfen, lieber Michael. Deinen Überraschungspreis hast du dir redlich verdient. **Wichtig**: Schick uns bitte noch deine Adresse, damit wir dir den Gewinn auch zusenden können! Und allen anderen wünschen wir viel Glück bei unserem neuen Rätsel!

Schickt uns eure Antwort bis zum **28. November 2021** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auf S. 8 haben wir behauptet, Paulines aktuellster Auftritt wäre Super Mario Odyssey gewesen. Wie uns Andi Hammerl richtig mitteilte, müsste dort natürlich Mario Golf: Super Rush stehen.

• Noch ein Fehler, nochmal von Andi gefunden: Auf S. 23 haben wir bei der Liste an Pokémon-Games mit Hinterherlauf-Feature die DLCs von Pokémon Schwert und Schild unterschlagen.

• Auf S. 15 hat sich ein Fehler eingeschlichen, den Mika Walter und Kevin Selke gefunden haben: In der linken Spalte steht ganz unten „Spieel" statt „Spiele". Danke für den Hinweis, ihr beiden!

• Selbe Welle, andere Stelle: Kevin hat auf derselben Seite noch einen Patzer gefunden. Da schreiben wir „weil ein Filme sicher besser verkaufen". Das „ein" muss natürlich weg!

• Auf S. 36 faseln wir irgendetwas von den E.M.M.I.s aus Metroid Dread, die uns mit ihren „One-Hit-Hills" nerven. Sind das die Hills mit den Eyes? Nein, gemeint sind natürlich One-Hit-Kills! Danke an Stephan Rohbäck für die Korrektur!

• Ein Layout-Patzer hatten wir in der „Hach ja, damals"-Rubrik, denn der Text von Mika Walter auf S. 89 endete mittendrin. Das ist nicht nur dem Autor des Textes, sondern auch Stephan Rohbäck und Andi Hammerl aufgefallen. Die korrigierte Version findet ihr am Anfang der aktuellen Ausgabe der Rubrik! Vielen Dank für's Korrigieren, ihr drei.

• Weiter vorne im Heft hat der liebe Matthias Albers einen Fehler entdeckt: Auf S. 17 findet sich in Lukas' Meinungskasten das Wort „aurf". Das könnte nun bedeuten, dass Lukas ein Seehund ist, dem wir schleunigst einen Fisch zuwerfen sollten, es könnte aber auch einfach ein Vertipper sein. Richtigerweise müsste dort natürlich „auf" stehen. Danke, Matthias!

• Auf S. 83 haben wir Monster Hunter Rise als Monster Hunter „Ride" bezeichnet. Wäre aber auch gut! Danke euch, Stephan und Andi!

• Auf S. 25 steht am Ende von Kathas Meinungskasten: „Viele Fragen sind noch viele offen". Wie Andi richtig feststellte, sind das definitiv zu viele Vieles.

• Auf S. 51 findet sich in der Bildunterschrift ein „ist" zu viel. Gut hingeschaut, Andi!

• Auf S. 62 haben wir in der Bildunterschrift „Helfen" aus „Helden" gemacht. Vielen Dank, für's Melden, Stephan!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser treuer Leser Patrick hat uns beeindruckende Fotos von seiner Nintendo-Sammlung zukommen lassen. Sehr umfangreich und cool ausgestellt, lieber Patrick!

WAHRGEWORDENER NERD-TRAUM!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich melde mich mal wieder bei euch. Zunächst hoffe ich, es geht euch allen gut und ihr seid gesund und munter. Ich bin ja ein treuer Leser eures Heftes und das seit der ersten Ausgabe (danke lieber Hans Ippisch). Auch habe ich die Zeit erlebt, als Katharina als Praktikantin angefangen hat – heute leitet sie die Redaktion. Ich ziehe meinen Hut vor ihr, das bekommt sie super hin (sofern ich das als Leser beurteilen kann)! Es freut mich sehr, dass ihr immer noch auf dem Markt seid und auch noch als klassisches Print-Medium erscheint. Ich denke gerne an die früheren Zeiten zurück und blättere auch sehr oft die alten Ausgaben durch – eine tolle Zeitreise :) Anbei habe ich euch mal drei Bilder beigefügt, vielleicht eignen sie sich ja zur Veröffentlichung in eurem Heft. Meine Nintendo-Sammlung ist mittlerweile echt riesig geworden. Und meinen ersten Nintendo-Raum (mit 86-Zoll-TV) zeige ich euch auf dem Foto ebenfalls (beziehungsweise einen Teil davon, mehr findet ihr auf meiner Webseite oder auf meinen Social-Media-Kanälen). Am zweiten Raum arbeite ich aktuell. Gerade schreibe ich auch an meinem ersten Nintendo-Buch, in welchem ich meine über 30-jährige Zeit mit dem Spielehersteller aufzeige. Macht weiter wie bisher und danke für die jahrelange Nintendo-Leidenschaft. Ihr wart immer ein Teil davon und werdet es auch weiterhin sein.
Euer treuer Leser,

Patrick alias MrNGamer/MrNintendo1985

STEFAN: Moin Patrick und vielen lieben Dank für das Lob und die coolen Fotos, die wir natürlich gerne abdrucken! Freut uns sehr, dass wir ein fester Teil deiner Nintendo-Leidenschaft sind und hoffentlich noch lange sein werden. Über dein besonderes Lob hat sich die liebe Katha sehr gefreut. Auch ich ziehe hochachtungsvoll meinen Hut, und mir wird gerade keine Pistole in den Rücken gehalten! Spaß beiseite, mit deiner Beurteilung liegst du völlig richtig. Jeden Monat ein Heft mit hundert Seiten zu stemmen, all die Artikel und Themen unter einen Hut zu bringen und dann selbst noch so viele Inhalte zu produzieren, muss man erstmal können. Das merke auch ich schon aus meiner kleinen Leserbriefonkelperspektive!

Deine mächtige Sammlung soll aber natürlich auch nicht unerwähnt bleiben. Sie kann sich auf jeden Fall mehr als sehen lassen – man erkennt die vielen Jahre Sammelleidenschaft, die da reingeflossen sein müssen. Die Beleuchtung, die Switch-Kollektion, die Unmengen an Collectibles und kleinen Schätzen, Wahnsinn! Und auch wenn ich auf den Fotos kaum noch freie Plätze für neuen Sammlerstücke sehe, hoffe ich, dass dir der Spaß am Sammeln und Ausstellen nie vergeht, dafür hast du wirklich ein Händchen!

Die tollen Bilder von Leserin Janichii hatten wir schon mehrmals im Heft, und auch diese wunderschöne Twilight-Princess-Collage wollen wir euch nicht vorenthalten!

HABEN WIR NOCH HEFTE?

Sehr geehrtes Team der N-ZONE, ich lese euer Magazin schon seit 2002 und habe mal meine alten Ausgaben durchforstet. Dabei ist mir aufgefallen, dass mir die Hefte des Jahrgangs 2016 fehlen. Kein Problem dachte ich, dann bestelle ich diese fehlenden Ausgaben eben nach. Aber als ich diese Ausgaben nachbestellen wollte gab es leider nicht die Möglichkeit dazu, da im Archiv nur die Ausgaben ab 2017 zur Nachbestellung verfügbar sind. Am wichtigsten aber wäre mir die Ausgabe 11/16 mit dem Test zu Paper Mario Color Splash für Wii U. Gäbe es eine Möglichkeit, diese Ausgabe noch bei euch zu bestellen? Und, nebenbei gefragt, wie fandet ihr eigentlich die Animal-Crossing-Direct? Ich fand die war der Hammer! Was da alles ausgepackt wurde, und dann noch der DLC Happy Home Paradise – ich kann den 05. November kaum erwarten. Die ganze Familie ist im Animal-Crossing-Fieber und liebt dieses Spiel. Wird es eigentlich einen Nachtest geben wie es in der Vergangenheit schon einmal gab, wenn Spiele durch neue Inhalte deutlich weiterentwickelt wurden, wie damals zum Beispiel bei Splatoon? Ansonsten macht bitte weiter so mit der wunderbaren Arbeit, vor allem während der letzten Monate in der Pandemie-Zeit war es bestimmt nicht immer einfach das Heft mit guten Inhalten zu füllen.

Mit freundlichen Grüßen,

Euer Leser Masters1984

Leon Handrugan ist offensichtlich ein so großer Fan des grünen Dinos, dass er sich spontan eine Yoshi-Torte gebacken hat. Ei ei ei, die ist ja fast zu schön zum Essen!

STEFAN: Servus lieber Masters1984, und vielen Dank für deinen Leserbrief. Zu deiner ersten Frage sollte sich unser bester Leserservice-Agent Tomek schon bei dir gemeldet haben! Ganz allgemein wird's bei alten Ausgaben natürlich vor allem dann schwierig, wenn man sie in gedruckter Form haben möchte. So gerne wir sämtliche Ausgaben auch für immer vorrätig hätten: Irgendwann gibt der Boden nach, und dann liegen wir unter tonnenweise Papier begraben im vierten Stock (und dann im dritten, im zweiten …) Digital sind die Lagerkapazitäten natürlich um einiges größer, daher an der Stelle die Information für alle weiteren Interessierten: Auf epaper.computec.de findet ihr das größte Archiv mit den Digitalausgaben unserer Hefte. Die älteste N-ZONE-Ausgabe ist dort etwa die Nr. 07/2013!

Zu deiner zweiten Frage: Die Animal-Crossing-Direct haben wir ausgehungerten Inselbewohner selbstverständlich mit großem Interesse und großer Begeisterung verfolgt. Und auch wir waren sehr positiv überrascht, wie viele neue Inhalte Nintendo dem Spiel nach der längeren Dürreperiode spendiert hat! Unsere Eindrücke von Update 2.0 und dem DLC findest du dann voraussichtlich im nächsten Heft, der Redaktionsschluss dieser Ausgabe liegt gemeinerweise genau einen Tag vor der Veröffentlichung der neuen Inhalte. Vielen herzlichen Dank für dein Lob und grüß deine Animal-Crossing-Familie ganz lieb von uns!

Karpav0li und Husky Balko haben einiges erlebt, wie man an der Statistik sehen kann. Und deine Hunde-Zeichnungen sind wirklich zuckersüß, Karpav0li! <3

WHO LET THE NINTENDOGS OUT?

Liebes N-ZONE-Team,
Hunde gehören immer noch zu meinen absoluten Lieblingstieren. Sie können vielseitig eingesetzt werden und kommen in den unterschiedlichsten Farben und Formen daher. Da ist quasi für jeden etwas dabei. Wie gerne hätte ich damals einen eigenen Hund gehabt! Aber trotz zahlreicher Pflegehunde hat sich insbesondere meine Mutter niemals dazu überreden lassen, einen Vierbeiner ins Haus zu holen. Doch im Jahr 2005 kam ich meinem Traum vom eigenen Hund ein Stückchen näher: Am Weihnachtsabend wurde mir das Spiel Nintendogs: Dachshund & Freunde geschenkt. Wofür ich bis heute unheimlich dankbar bin. Wer es nicht kennt: In dem für den Nintendo DS entwickelten Titel Nintendogs muss man sich um einen virtuellen Hund kümmern. Füttern, Waschen, Gassi gehen, Tricks beibringen und Wettbewerbe gewinnen, um sich mit dem Preisgeld später Futter, Wasser, Shampoo, Accessoires oder eine neue Wohnungseinrichtung zu besorgen – all das wird hier geboten. Mit dem Mikrofon und dem Touchpad ist das Tamagotchi-ähnliche Spiel überragend interaktiv. Dass ich es liebte, ist noch weit untertrieben. Mein erster virtueller Welpe war ein Sibirischer Husky namens „Balko“ (Inspiration war der Name des Protagonisten der gleichnamigen Krimiserie). Anfangs mit der Sprachsteuerung ein wenig überfordert, hatte ich den Dreh dann aber ganz schnell raus und so wurde mein neues Haustier auch ein ständiger Begleiter. Da das Spiel in unserem Dorf sehr beliebt war und ich mit Balko jeden Wettbewerb gewann – insbesondere den damals sehr herausfordernden Gehorsamkeitswettbewerb, der übrigens zu meinen Lieblingsdisziplinen zählt – waren wir zwei bald die Stars in unserer Straße. Wenn jemand Tipps zum Spiel brauchte war er bei mir an der richtigen Adresse. Damals wie heute habe ich Videospiele als Inspiration für kreative Werke genutzt. So habe ich Balko gemalt, ihn gebastelt und sogar einen Trinknapf getöpfert. Er war Teil meines Lebens. Dann änderten sich mit dem Alter meine Prioritäten und durch den Umzug in die eigene Wohnung verlor ich leider auch meine originale Version des Moduls. Erst 2015 schaffte ich mir erneut Nintendogs an. Einmal aus Nostalgiegründen und auch, weil ich meinen damaligen Spielstand (alle Wettbewerbe 99-mal gewinnen plus die höchste Zahl an Trainerpunkten) gerne wiederhaben wollte. Das dauerte natürlich eine Zeit, aber dann hatte ich endlich „meinen“ Balko wieder und kann das Spiel nun voller Stolz herumzeigen. Wir sind nach wie vor absolute Experten im Gehorsamkeitstest und konnten sogar mit 10.00 Punkten in der Meisterschaft alle früheren Rekorde knacken. Mittlerweile besitze ich mehrere Versionen des Spieles und es ist ein fester Teil in meiner Sammlung geworden, den ich nicht mehr missen mag.
PS: Die gezeichneten Hunde zeigen meine aktuellen Welpen.
Liebe Grüße, macht weiter so und pflegt eure Nintendogs!

Karpav0li

STEFAN: Hallo mal wieder, Karpav0li! Vielen Dank für die ausführliche, schöne Geschichte

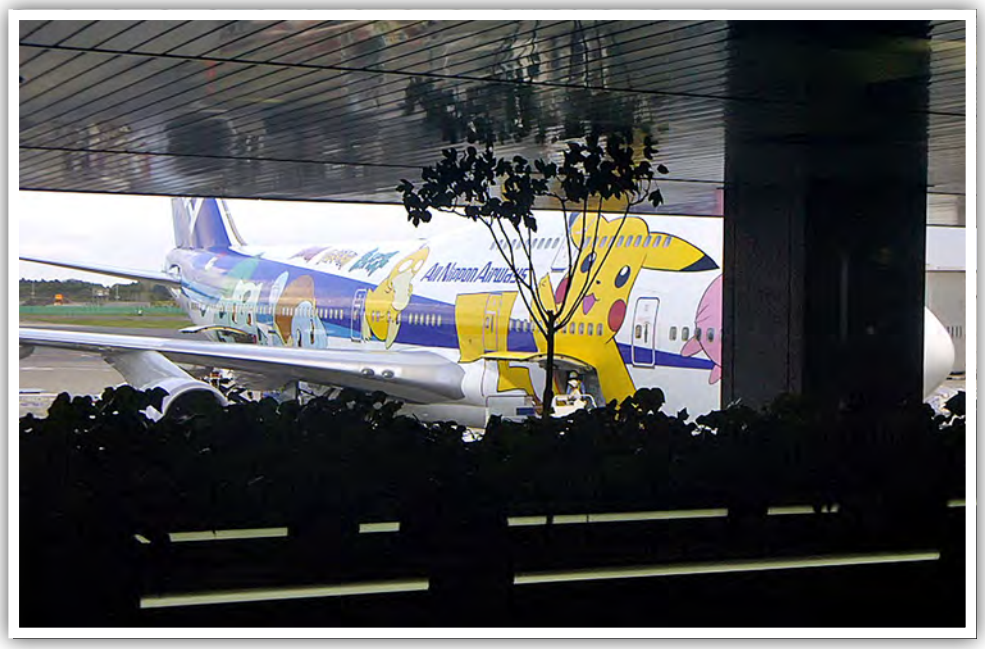
Pünktlich zur Spooky Season hat uns der liebe Renke Kuiper ein paar sehr schicke und atmosphärische Zelda-Bügelperlen-Motive geschickt. Sogar mit echtem Nebel!

und die Fotos, die wir natürlich gern mit der Leserschaft teilen wollen! Ja, ich bin auch ein riesengroßer Hunde-Fan, der sich bisher noch nicht den Ruck gegeben hat, sich selbst einen anzuschaffen (außerdem lassen es die aktuellen Lebensumstände leider nicht zu). Aber irgendwann muss das sein! Dementsprechend verstehe ich, warum du so an deinem Husky hängst. Ich habe die Nintendogs-Phase verschwitzt und wäre dementsprechend schwer dafür, dass Big N einen neuen Ableger für die Switch veröffentlicht. Kaufen würde ich den aber nur, wenn ein Shiba Inu und/oder ein Samojede dabei wäre, versteht sich. Jetzt würde mich interessieren, ob du noch vorhast, dir einen Real-Life-Doggo zuzulegen, oder ob du das mittlerweile schon getan hast! Halt uns da auf dem Laufenden und gib deinen Nintendogs eine Streicheleinheit von uns! (Anmerkung von Katha: Nostalgie-Flash! Mein erster Nintendog war auch ein Husky.)

POKÉ-AIRLINES

Moin Stefan,
nachdem ich meine Fotos aus Japan wieder mal rausgekramt habe, habe ich tatsächlich ein Schätzchen entdeckt, das eventuell in eure Rubrik Leserbriefe passen würde. 2004 war ich zum zweiten Mal auf Montage in Japan und habe dieses Land kennen und lieben gelernt. Und wie verrückt die Japaner nach ihren Ikonen im Bereich Videospiele sind, kann man auf dem beigefügten Foto gut erkennen. Als ich das gesehen habe, konnte ich nicht widerstehen und musste unbedingt ein Foto machen. Ein Jumbojet (Boeing 747) der All Nippon Airways mit einer Pokémon-Lackierung :) Ich weiß nicht mehr, wohin der Flug ging, aber mein Flieger war es leider nicht. Vielleicht ist das Bild ja ein lohnenswertes Portrait einer videospielverrückten Nation!
Grüße an dich und das Team,
Armin

STEFAN: Hey Armin, vielen Dank für den Brief und das coole Foto! Die Japanbegeisterung kann ich nachvollziehen: Spätestens seit ich weiß, wie offen das Land mit seiner Popkultur umgeht – wofür dein Bild ein super Beispiel ist – wollte ich auch schon immer mal dorthin. Spiele-Soundtracks bei den Olympischen Spielen! Wo sonst findet man so etwas? Bisher habe ich's zwar noch nicht geschafft, aber wer weiß, vielleicht ergibt sich im neuen Job einmal die Gelegenheit. Apropos: Jetzt würde uns natürlich interessieren, mit welchem coolen Beruf du nach Japan reisen durftest :) Und da dein Bild 2004 entstanden ist, vermuten wir stark, dass dich der schicke Flieger direkt in die Hoenn-Region befördert hätte!



Auf seiner Japanreise im Jahr 2004 hat der liebe Armin diesen schnieken Flieger abgelichtet. Nächster Zwischenstop: Hoenn!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

ERST GTA, WAS DANN?

GTA kommt auf die Switch, und auf einmal ist alles möglich – oder? Katha und Lukas diskutieren darüber, welche weiteren, teils unwahrscheinlichen Switch-Ports sie haben wollen.

LUKAS: Grand Theft Auto kommt für die Switch, juhu! Aber: nur die Trilogy, nicht GTA 5 oder auch nur GTA 4, buhu. Nu ja, irgendwas ist besser als nix, sag ich mal, hahaha, und die drei Spiele sind ja wirklich aus gutem Grund bis heute hoch angesehene Klassiker. Und immerhin ist mit dem anstehenden Release ja nun endlich, endlich der GTA-Bann gebrochen, es schien, als wolle Rockstar die Serie aus Prinzip nicht auf die Switch wuppen. Davor hatten wir schon L.A. Noire, ich hoffe ja so ein bisschen auf einen Port von Red Dead Redemption – wär schön! Abseits davon, abseits von Rockstar, nun aber zum eigentlichen Thema dieser Kolumne, liebste Katha: Inzwischen sind unfassbar viele Marken und Serien auf der Nintendo Switch zu Hause und haben es sich dort gemütlich eingerichtet, auch eigentlich unwahrscheinliche Kandidaten wie Civilization 6 oder XCOM 2. Als Videospieler alter Schule bin ich aber freilich nie zufrieden mit dem, was ist, sondern will immer das, was sein könnte. Red Dead Redemption habe ich ja schon genannt, aber wie wäre es zum Beispiel mit Persona 5, oder generell der Persona-Reihe? Die ist ja wirklich überfällig, Strikers zählt nicht. Nun gut, zählt so ein bisschen. Oh, oder Bully! Ich weiß, schon wieder Rockstar, aber die haben halt schon echt guten Kram rausgebracht im Laufe der Jahre. Richtig freuen würde ich mich auch über Die Sims. Ja, klingt blöd, aber Häusle Bauen und Männle Ärgern macht halt viel Spaß. Eh komisch, dass es da noch keinen Teil für Switch gibt, würde ja passen wie die Faust aufs Auge. Eher unwahrscheinlich, aber mit Blick auf die gute Connection der beiden Studios auch nicht unmöglich: Halo! Master Chief auf der Nintendo-Konsole, gemütlich auf dem Sofa lungernd, wäre schon eine Wucht, oder? Was meinst du?

KATHARINA: Auf jeden Fall, allerdings ist es mir persönlich lieber, wenn Drittherstellerspiele für die Switch nicht über Cloud bereitgestellt werden, sondern auf den üblichen Wegen als Download-Version oder Retail-Fassung. Denn dann kann ich die Spiele auch unterwegs zocken! Aus diesem Grund orientiere ich mich bei der Wunschliste eher an älteren Spielen, denn aktuelle Titel wie eben Guardians of the Galaxy funktionieren wegen der vergleichsweise schwachen Switch-Hardware nur über die Cloud. Neben der Persona-Reihe und Die Sims, beides Serien, die unbedingt auf die Switch gehören, würde ich mich über Vanquish freuen. Muss aber natürlich flüssig laufen, denn das ist ein flottes Action-Game. Dark Souls Remastered gibt es, also fehlen noch die anderen beiden Souls-Teile, finde ich. Spiele aus der PS3-Ära sollten sowieso ohne große Probleme auf der Switch laufen, zum Beispiel Asura's Wrath, Dantes Inferno, Lost Odyssey oder El Shaddai. Das waren gute Spiele, die aber nicht sonderlich bekannt sind oder waren – vielleicht könnten sie auf der Switch ja einen zweiten Frühling erleben. Wir sind jetzt zwar sehr gierig, aber man muss auch festhalten: Es kommen so viele Titel, die das Switch-Portfolio bereichern. Jetzt erst Crysis, dann Kingdom Hearts, Life is Strange oder Star Wars: Knights of the Old Republic. Und noch zum Thema GTA: Legt doch auch Chinatown Wars neu für die Switch auf, bitte!

LUKAS: Oh ja, Chinatown Wars würde ich auch nehmen – und es dann auch hoffentlich endlich mal durchspielen, hüstel. Bei Thema Cloud stimme ich dir vollumfänglich zu und finde es auch seltsam sowie etwas frech, alte Schinken wie die Kingdom-Hearts-Teile alle nur per Cloud zugänglich zu machen. Bei Teil 3 und dem Prologue-Kapitel sehe ich das ja ein, aber beim Rest ... Zu guter Letzt noch eine Serie, die mir sehr am Herzen liegt und die ich nur zu gerne auf der Switch erneut begrüßen würde: Splinter Cell! Am liebsten ein neues Spiel, klar, aber unbedingt die klassische Trilogie. Ja gut, und von mir aus auch Double Agent, Conviction und Blacklist, warum nicht.

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

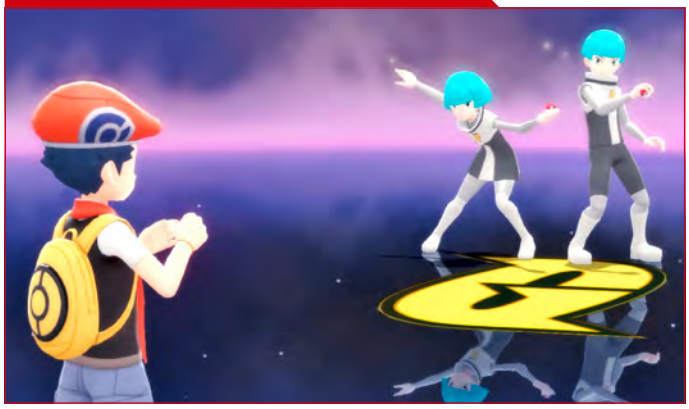
Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

AUSGABE 01/2022

ab 15.12.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON DIAMANT & PERLE (Test)



Bevor Pokémon-Legenden: Arceus Anfang 2022 erscheint, stehen die Remakes von Diamant und Perl ins Haus! Wir testen die Neuauflagen für Switch ausführlich.

GAME GRADING – IST DAS BLÖDSINN? (Magazin)

Videospiele als Wertanlage, Teil zwei: Wir sprechen über Sinn oder Unsinn des Bewertens von Retro-Spielen nach Erhaltungsgrad – und wie dabei geschummelt wird!

GAME & WATCH: THE LEGEND OF ZELDA (Magazin)

Den neuen, schmucken Zelda-Handheld sehen wir uns in der nächsten Ausgabe genau an – ein gutes Weihnachtsgeschenk für Nintendo-Fans?

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Antonia Dreßler, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	André Linken, Andreas Altenheimer, Benjamin Kegel, Benjamin Lachmann, Benjamin Plass-Fleßenkämper, Daniel Link, Dominik Zwingmann, Marc Schmidt, Niklas Poelen, Sönke Siemens, Viktor Eippert, Yannik Cunha
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel, Sebastian Bienert
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand / Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online	Lukas Schmid
Redaktion	David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director	Simon Fistrich
Business Development	Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, David Turkadze, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Daniel Popa, Henning Jost

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

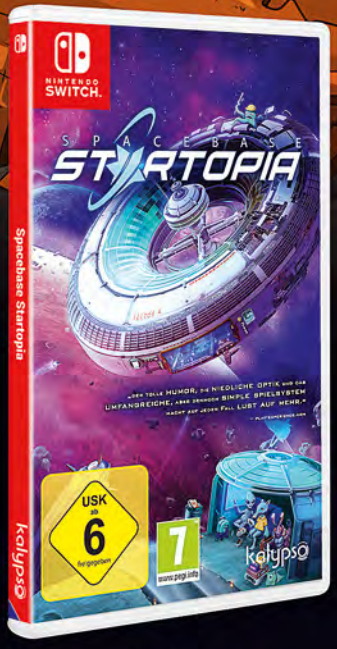
- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

SPACEBASE STARTOPIA



JETZT ERHÄLTLICH!

SPACEBASE-STARTOPIA.COM

#SPACEBASESTARTOPIA

kalypso REALMFORGE FFF Bayern NINTENDO SWITCH Nintendo eShop

Spacebase Startopia Copyright © 2021 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media Group GmbH. Spacebase Startopia is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Gefördert durch den FFF Bayern.